MANUAL DE AJEDREZ

COMUNIDAD DE MADRID



MANUAL DE AJEDREZ

COMUNIDAD DE MADRID

Fernando Braga
Pedro Criado
Claudio Javier Minzer
José Nicás Montoto

Haciendo CLICK AQUÍ puedes acceder a la colección completa de más de 3.500 libros gratis en infolibros.org



Edita
Dirección General de Promoción Deportiva
Consejería de Cultura y Deportes
COMUNIDAD DE MADRID

© Dirección General de Promoción Deportiva
Edición julio 2006

Autores
Fernando Braga
Pedro Criado
Claudio Javier Minzer
José Nicás Montoto

Diseño y maquetación
Text Design, s.l.

Tirada
1.000 ejemplares
Depósito legal: M-35589 - 2006
I.S.B.N.: 84-451 - 2888 - 4
Imprime:
B.O.C.M.



Esta versión digital forma parte de la Biblioteca Virtual de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid y las condiciones de su distribución y difusión se encuentran amparadas por el marco legal de la misma

www.madrid.org/edupubli
edupubli@madrid.org

Presentación

El ajedrez es un gran deporte. La concentración, la disciplina en el trabajo y el desarrollo de la estrategia son elementos fundamentales y necesarios para su práctica. Es un ejercicio con una gran funcionalidad tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Por eso, desde la Comunidad de Madrid hemos apostado fuerte por el fomento de su práctica, incluyéndolo en los Campeonatos Escolares. La respuesta por parte de los estudiantes no ha podido ser mejor. El número de escuelas de Ajedrez sigue aumentando, y estamos convencidos de que estamos poniendo los cimientos para la creación de un gran vivero de campeones.

No podemos olvidarnos del gran trabajo que se está realizando desde la Federación Madrileña de Ajedrez. La aportación de sus técnicos está siendo fundamental para el despegue de este deporte. Y hay que destacar el uso inteligente que están haciendo de las Nuevas Tecnologías para promocionar el Ajedrez entre todos los deportistas de la Comunidad de Madrid.

Pero también hay cuestiones pendientes. Hay que seguir trabajando para favorecer el acceso de las jugadoras a un deporte que, en su mayoría, está dominado por el género masculino. Y aunque la distancia se está reduciendo considerablemente, tenemos que conseguir la igualdad entre el número de jugadores y jugadoras que practican el Ajedrez.

Este libro que tiene en sus manos, está dividido en cinco partes. Comienza con un repaso a la historia del Ajedrez y su introducción en España en el siglo VIII. La segunda parte ayudará a entender este deporte gracias al contenido técnico que desarrolla. El tercer capítulo recoge la reglamentación de esta disciplina y el cuarto se detiene en las aplicaciones informáticas que ayudan a su desarrollo. Por último, el libro se cierra con la recopilación de una serie de aforismos relacionados con el Ajedrez.

Estamos seguros de que esta publicación va a servir para acercar la práctica del Ajedrez a los ciudadanos, aportando su grano de arena a la promoción de un deporte tan interesante como necesario.

Miguel Ángel Martín Gutiérrez
Director General de Promoción Deportiva
Comunidad de Madrid

ÍNDICE

I Historia del Ajedrez
(Desde sus orígenes a mediados del siglo XIX)

INTRODUCCIÓN

Pese al carácter eminentemente divulgativo que presenta este modesto trabajo, no se ha querido hurtar al lector ni el dato preciso ni las dificultades que presenta abordar el estudio de los primeros siglos de este juego maravilloso.

Nos ha parecido preferible que el propio lector sea el que practique la autocensura y se salte los datos que no son de su interés, a acogernos a un esquematismo excesivo que, generalmente, conduce a una visión deformada e incompleta de los diferentes aspectos de la historia de este juego que, como veremos, ha tenido un desarrollo complejo y, en muchos aspectos sorprendente.Así, el estudioso de los orígenes siempre tendrá a mano una serie de datos suplementarios que le permitirán ampliar sus conocimientos o, en todo caso, servirle de referencia para futuras líneas de investigación.

Por todo ello, las personas no excesivamente interesadas pueden saltarse el apartado primero de este trabajo, en que se hace referencia a las dificultades que plantea el estudio de los problemas metodológicos y, de la larga lista de ajedrecistas de los siglos XVIII y XIX, aquellos que no nos detenemos a biografiar sumariamente. No dudamos que ello supondrá una flagrante injusticia respecto a muchos de nuestros ilustres predecesores, pero, bajo ciertas circunstancias, resulta inevitable.

Permítasenos una aclaración: cuando decimos *de nuestros ilustres predecesores*, nos referimos a los que han practicado con amor y dedicación este juego antes que nosotros -usted y yo, querido lector-, no evidentemente en el sentido de "grandes jugadores o campe-

ones del mundo" en que lo emplea, con todo derecho, Garri Kaspárov.

Finalmente, me permito dedicar este humilde trabajo a doña Carmen Romeo, viuda del añorado Ricardo Calvo, que, con una erudición y paciencia encomiables, ha aclarado mis infinitas dudas con la mayor amabilidad. Personas como ella son las que contribuyen a hacer realidad el lema de la FIDE, *Gens una sumus.*

Siguiendo el venerable ejemplo de Ricardo Calvo, Golombek, Chicco, Hoopers y Whyld, vamos a intentar adentrarnos en este juego apasionante y seguirlo desde sus misteriosos y todavía no totalmente aclarados orígenes hasta mediados del siglo XIX, concretamente hasta el momento en que hace irrupción en el panorama ajedrecístico el autoproclamado y después reconocido primer campeón mundial, Wilhelm Steinitz.

PROBLEMAS METODOLÓGICOS

La confección, con vocación de rigurosidad de un trabajo sobre *Historia del Ajedrez*, aún con la brevedad inherente a un curso de monitores, presenta una serie de dificultades, de la que sólo se es consciente al sumergirse plenamente en el tema y que, al remontar la línea temporal, se van incrementando en proporción geométrica, hasta que nos sumergimos en esa zona umbrosa iluminada por la palabra motivadora, pero casi siempre falsa, de la leyenda.

Vamos a enumera seguidamente, sin pretensión de exhaustividad, algunas de las dificultades que, por lo menos en un primer momento, se oponen a la confección de este trabajo y que debe tener en cuenta todo investigador, profesional o aficionado, que decida aportar a este campo su granito de arena:

1º) *La escasez de bibliografía*, toda vez que, con excepción de Golombeck, Murray, Hooper, Levy, Eales, O'Connell y, en España, Ricardo Calvo y su viuda Carmen Romeo, la mayor parte de las obras que tratan de nuestro apasionante juega toman como base la espléndida floración de ajedrecistas que ha tenido lugar en los siglos XIX y XX, acerca de los cuales la documentación es sobreabundante y, normalmente, el problema del tratadista es más bien seleccionar y recortar el material, que buscar referencias al respecto.

2º) *La poca accesibilidad de las fuentes a que se hace referencia.*

Las primeras obras de ajedrez están escritas en árabe, latín, castellano antiguo, italiano... y son, como podemos imaginarnos fácilmente, de difícil o imposible adquisición o consulta. Algunos de ellos son manuscritos -primeras obras árabes o el insoslayable *Libros de Ajedrez*, de Alfonso X el Sabio- y, por tanto, sólo son accesibles en ediciones facsímiles o transliteraciones más o menos aceptables; lo mismo sucede con manuscritos en latín, catalán o italiano en que se trata, total o parcialmente de ajedrez.

Creemos que la simple mención de las fuentes habrá puesto ya sobre aviso al lector u oyente avispado. En primer lugar, estamos hablando de una serie de idiomas muy dispares (latín, árabe, etc.), cuyo dominio no está al alcance de todo el mundo. Ello obliga al compilador a fiarse de referencias que, *1) se repiten monótamente -y a veces palabra por palabra- por los tratadistas modernos de la materia* y *2º) resulta prácticamente imposible comprobar la veracidad de tales citas*, que, la mayoría de las veces, son referencias de referencias.

Por si fuera poco la dificultad que plantean estos idiomas, tenemos también problemas paleográficos que complican la comprensión de las fuentes. Nadie piense que un manuscrito medieval presenta la misma facilidad de lectura que nuestros impresos.

Hay que hacer constar también que los manuscritos y libros antiguos tienen también sus protocolos de consulta, dependiendo de su valor, número de ejemplares disponibles, etc. ... y, en ocasiones, de elementos menos ponderables como puede ser la amabilidad del bibliotecario de turno.

3º) *Necesidad de un estudio iconográfico*, que abarque no sólo las ilustraciones de los libros de ajedrez, sino también de otros absolutamente ajenos a nuestra especialidad, como *Libros de Horas* y tratados de la más diversa naturaleza, iluminados en ocasiones con un tipo de representaciones que nada tienen que ver con el contenido literario del tratado.

También, cómo no, las piezas existentes de los ajedreces más primitivos, como, por ejemplo, el de Carlomagno, que la leyenda atribuye a un regalo de Harun al-Rachid, el famoso califa de *Las mil y una noches.*

Por todo ello, parece como tarea irrenunciable para la confección de una historia del ajedrez que, con verdadero rigor, abarque desde sus orígenes al siglo XVIII:

-La elaboración de un corpus definitivo, bilingüe y contrastado, de las distintas fuentes, hasta la invención de la imprenta, que faciliten su consulta por los interesados en el tema. Ello sólo sería posible desde un enfoque interdisciplinar, con la intervención necesaria de especialistas en latín, árabe y lenguas romances, así como la colaboración de historiadores -testamento del Conde de Urgell[1], inventarios, etc.- y especialistas en iconografía, que recojan las distintas referencias y representaciones del ajedrez.

- Digitalización y traducción de los libros y folletos de ajedrez editados desde la invención de la imprenta, hasta finales del siglo XVII, y confección, por especialistas, de un estudio bibliográfico al respecto, que determine la calidad y dependencia de las obras que se estudian. No olvidemos que, si en muchas disciplinas se cumple la máxima de "lo que no es tradición es plagio", en ajedrez llega a alcanzar la categoría de dogma de fe, siendo práctica habitual de muchos tratadistas entrar a saco en la obra de sus predecesores o contemporáneos.

También podrían -y deberían- añadirse estudios iconográficos, documentales, sociológicos, literarios, etc., que recogieran las demás manifestaciones y el verdadero impacto del ajedrez.

-A todo ello habría que añadir los comentarios propios del análisis magistral, que confrontara las aportaciones de los maestros primitivos con las características y hallazgos teóricos del ajedrez moderno.

No se nos oculta el carácter utópico de estas disquisiciones, al alcance sólo de instituciones con los recursos humanos y materiales de las universidades. No parece muy probable que nuestro juego se empiece a convertir en materia de tesis doctorales. Pero no nos cabe la menor duda de lo apasionante del tema, así como que su amplitud puede llenar todas las exigencias del rigor académico. Tenemos la suerte de participar del interés por un juego que ha apasionado no sólo al hombre del pueblo, sino también a otros -Felipe II y numerosos reyes o papas-, cuyas decisiones han determinado en ocasiones en rumbo de la historia.

ORÍGENES DEL AJEDREZ

Se ha creado mucha literatura sobre los orígenes del ajedrez. El descubrimiento, en pirámides y papiros, de representaciones de

[1] Debemos esta información a la ilimitada amabilidad y amor por esta disciplina de doña Carmen Romeo, viuda -y continuadora de la obra- de Ricardo Calvo.

juegos de tablero ha llevado a algunos eruditos a postular un origen egipcio; la representación, en un vaso griego, de Áyax y Aquiles jugando a los dados, ante lo que puede ser un tablero, destinado tal vez a recoger las tiradas, ha provocado la atribución de este juego al legendario Palamedes, uno de los héroes griegos de la guerra de Troya; otras grandes civilizaciones como Babilonia o China tampoco podían faltar a la cita. Parece como si los eruditos se dejaran llevar por el *horror vacui* e intentaran llenar con conceptos modernos lo que eran absolutamente desconocido para los antiguos. La humilde afirmación socrática del *"sólo sé que no sé nada"* debería tener una mayor cabida en el mundo académico.

Lo que parece innegable es que el ajedrez hace su entrada en el mundo conocido de mano de los árabes, lo que no quiere decir, ni mucho menos, que tenga su origen en ese pueblo. Como sabemos, las tribus de la Península Arábiga, enfervorizadas por la predicación de Mahoma en el siglo VII, emprendieron un proceso de expansión *manu militari* como nunca se ha dado en la historia conocida, llegando, en un tiempo relativamente record, tanto a lo más profundo de Asia como a todo el norte de África, la Península Ibérica, buena parte de Francia y otras regiones del Mediterráneo. Sus clases dirigentes, prácticos y amantes de la cultura, acogieron y transmitieron numerosas innovaciones de los pueblos con los que entraban en contacto, haciéndolas llegar al resto de los territorios que ocupaban. Buena prueba de ello es la transmisión a Europa del papel, inventado originariamente por los chinos, y el desarrollo de la óptica y astronomía, que tomando de los griegos, sobretodo, difundieron por Occidente.

Las obras de Aristóteles, que tanta influencia tuvieron en la Edad Media y determinaron, a través de santo Tomás de Aquino, buena parte de la teología cristiana, llegaron, en un primer momento, a través de los árabes. También la medicina se benefició de sus aportaciones, dándose el caso de algún rey cristiano que iba a Córdoba para someterse a tratamiento médico. Entre estas aportaciones culturales, figura el ajedrez.

El que las leyendas más al uso, transmitidas incluso por fuentes árabes o dependientes de ellas, sitúen el origen del ajedrez en la India parece inducirnos a fijar este lugar como su cuna, con grandes posibilidades de acierto. La más conocida, y que no puede faltar en un texto divulgativo, por mínimo que sea, dice lo siguiente:

Un brahmán -sabio sacerdote de la India-, llamado Sassa, viéndose obligado a curar la melancolía del rey o a moderar el carácter de un príncipe, inventó y le propuso el juego del ajedrez. Fue tan grande su agradecimiento, que ofreció al brahmán darle lo que le pidiera. Éste, a fin de darle una prueba más sobre la necesidad de ser prudente, le pidió una recompensa que, en principio, parecía irrisoria: un grano de trigo por la primera casilla del ajedrez, dos por la segunda, cuatro por la tercera... y así sucesivamente.

Cuando el rey se puso a calcular a cuánto ascendía, se encontró con la desagradable sorpresa de que no había, en todo su reino, trigo suficiente para hacer frente a su imprudente promesa.

El resultado, calculado, sin duda con encomiable paciencia, por el matemático Lodge, fue 18.446.744.073.709.551.615, cantidad que, afirma, permitiría cubrir Inglaterra con una capa de 11'67 metros de trigo. La leyenda termina con el sabio haciendo un loable ejercicio de prudencia y renunciando a una demanda imposible de satisfacer.

Rastreando la historia, sin embargo, hasta donde es posible, hallamos en el Chaturanga hindú el precedente más razonable de nuestro juego. En el juego, cuyo nombre significa "las cuatro secciones" (en que se divi-

día el ejército), participaban cuatro personas y las jugadas iban determinadas por tiradas de dados. Se jugaba en un tablero denominado *ashtapada*, nombre con el que, más adelante, llegaría a designarse el propio juego. Posteriormente, el número de participantes se redujo a dos y se eliminaron los dados, asemejándose cada vez más al ajedrez actual.

De la unión entre el chaturanga y la "petteia", juego griego de lógica y estrategia introducido en la India por los soldados de Alejandro (finales del siglo IV a. C.), estiman algunos que podría haber surgido el "chatrang" persa, que luego los árabes nos transmitirían bajo la forma del ajedrez que, prácticamente sin cambios, permanecería hasta finales del siglo XV.

Sin embargo, los datos lingüísticos parecen apoyar un origen persa, ya que esta lengua derivan las palabras *"Sha"* (Rey), con que se advierte de la amenaza de captura, y *"Mat"* (nuestro: Mate), con que se expresa el anuncio de la muerte del Rey; es decir, su imposibilidad de retirarse con seguridad a ninguna casilla. De hecho, un romance persa del siglo VII, presenta el chatrang como un juego de prestigio, al que jugaban los nobles. El siempre recordado Ricardo Calvo[2], deduce, muy acertadamente a nuestro juicio, que el juego actual del ajedrez adquirió en Persia la forma con que los árabes lo difundieron por Europa bajo la denominación de "shatransh", lo que apoya con una serie de datos lingüísticos y arqueológicos convincentes (uso del marfil, aparición de las piezas de ajedrez más antiguas...).

Así, habrían sido los árabes los que habrían llevado el ajedrez de Persia a la India, y no viceversa. El atribuir su origen a la India estaría motivado, entonces, por el atractivo misterioso que ha ejercido ese inmenso subcontinente, como cuna de lo exótico y misterioso, en todos los pueblos de la Antigüedad (Grecia, Roma...). De cualquier manera, aunque la tesis de Ricardo Calvo nos parece muy respetable y bastante convincente en muchos aspectos, dejaremos la cuestión en suspenso y sólo afirmaremos lo que, a nuestros ojos, resulta indiscutible: debemos la difusión del ajedrez a los árabes.

Dentro de este contexto de la teoría del origen persa del ajedrez, no podemos obviar el interesante análisis de Chicco, quien, tras rechazar la identificación del *ludus latruncularii* latino, del que nos hablan, entre otros Macrobio en las *Saturnales*, con el ajedrez -llamado por numerosos humanistas con el nombre clásico de *ludus latruncuraii*[3]. En cambio, no ve desacertada la identificación de la doctora Olga Elia, que afirma que unas figuras datables a finales del siglo III, correspondan a piezas de ajedrez. Así, este juego, *de innegable origen persa para él*, habría sido traído a Roma por los soldados de Valeriano y Valente, en constantes guerras contra los persas. La tesis, factible desde luego, necesita ulteriores investigaciones.

El *Zatrikion* griego (de innegable parentesco lingüístico con *chatrang* o *shatrang*, ya que de las dos maneras se transcribe) no tendría, así, que deberse a la mediación árabe, sino al contacto directo de los griegos con los persas de la época clásica o sasánida. No olvidemos que, en este aspecto, la distinción entre griegos y romanos no deja de ser bastante especiosa. Este juego tuvo tal auge en época bizantina que, entre sus devotos, figuraba el emperador Alejo Comneno y que un militar metido a fraile, Juan Zonaras, consiguió que se prohibiera no sólo a los monjes, sino también a la sociedad civil, aunque desearíamos, por supuesto, que no le haya hecho mucho caso a su prohibición.

El advenimiento de la dinastía Abasí y el traslado, a mediados del siglo VIII, de la capital del califato a Bagdag, relativamente cerca de Persia, tiene como feliz consecuencia que el ajedrez se convierta en el juego favorito

[2] Ricardo CALVO, Some facts to think about, (disertación en inglés), Madrid, 1996, que nos ha sido proporcionada amablemente por su viuda, doña Carmen Romeo.

[3] El argumento de Chicco es de un rigor admirable. Fue común entre los humanistas entrar a saco en el vocabulario latino, en su afán de darle a los aspectos más variados de la realidad de su tiempo un sabor genuinamente romano. Así, designar al ajedrez con el nombre latino de un juego de inteligencia, que gozó en su momento de prestigio, pero que no puede identificarse con él en absoluto, es de tan poco rigor como el caso del cardenal que, imbuido de ciceronismo, llamaba a sus colegas patres conscripti (el apelativo con que se designaba a los senadores).

de la corte, si bien con la reticencia de algún teólogo musulmán intransigente, que tendía a englobarlo dentro de la prohibición coránica sobre el "maysir". Los primeros grandes maestros persas fueron Abu-Gafiz (segunda mitad del siglo VIII) y Zayrab (siglo IX).

En el ambiente de lujo y protección de las artes, que supuso la época dorada del califato Abasí, se puso de moda la composición de problemas de mate, llamados mansubas. Posiblemente el primer libro de ajedrez de que se tiene noticia, sea el *Libro de Ajedrez* de Al-Adli, escrito en el año 840 y hoy perdido, precedente de *La elegancia en el Ajedrez* de Al-Razi (847). Los jugadores árabes más conocidos fueron Al-Sulí (880-946), que escribe un libro de ajedrez en dos volúmenes, algunos de cuyos problemas serán recogidos por el equipo de Alfonso X el Sabio; Rabraz (1140) enfoca, por primera vez, los finales de rey y torre contra rey y alfil y Aladino al-Tabriz (del siglo XIV).

Del prestigio que contaba este juego entre los árabes es buena prueba el regalo a Carlomagno, por el califa Harum Al-Rachid, de un juego, suponemos que exquisitamente labrado, si bien, como afirma muy razonablemente Carmen Romeo, las piezas que se presentan en la Biblioteca de París no pueden pertenecer a tal juego por el carácter excesivamente realista de las piezas, en contradicción con preceptos coránicos.

En cuanto a las reglas de este juego, las expondremos en el apartado que consagraremos a la figura de Alfonso el Sabio.

Así, el mundo islámico, en contacto con la mayor parte de los pueblos del mundo entonces conocido, bien mediante la guerra o los abundantes contactos comerciales, difunde el ajedrez por Bizancio, la Península Ibérica, Sicilia (que, también ocupada por los musulmanes, se convirtió al parecer en un importante centro de difusión del ajedrez), los vikingos (se han encontrado piezas de ajedrez de origen vikingo, datables en el siglo XI), Turquía, Armenia, etc. Pero...

El pero estriba en que siguen existiendo numerosos puntos oscuros en la línea de transmisión de este juego.

EL AJEDREZ EN ESPAÑA Y EUROPA

El ajedrez entra en España en el año 821, de mano de Ziryab, músico persa invitado de Al-Haquem I, y que se convirtió en favorito de Abderramán II. Ziryab, huyendo rocambolescamente de los celos de su maestro cruza el mundo islámico desde Bagdad al norte de África, desembarca en Algeciras y llega a Córdoba trayendo todo el refinamiento de la corte Abasí: etiqueta en el vestido y en la comida (se empiezan a utilizar los cubiertos), las últimas tendencias musicales, el nuevo ambiente intelectual (más cosmopolita y liberal en muchos aspectos que el de la corte omeya) y, lo que más nos interesa: el ajedrez, que se acaba convirtiendo en el juego cortesano por excelencia y, con el contacto guerrero, comercial y migratorio -cristianos que huyen de las persecuciones religiosas de Al-Ándalus- acaba transmitiéndose enseguida a los reinos cristianos de la Península, de modo que el propio Armengol, primer conde de Urgell, en un testamento de guerra del año 1010, lega a la iglesia "sus juegos de ajedrez".

Este documento se conserva en el Archivo Histórico de la Corona de Aragón, y Carmen Romeo, a quien debemos este precioso dato, sostiene, con toda la razón, que, cuando se habla de varios juegos es porque el ajedrez era muy popular en su corte; además, el hecho de que hiciera donación de ellos a la iglesia en un momento tan delicado, supone, clarísimamente, la conciencia de que se trataba de algo valioso. También han aparecido piezas sueltas en algunos monasterios, que parecen

datar de esta época. La escasez de documentos no nos autoriza a pensar que el caso del conde de Urgel se tratara, ni mucho menos, de un hecho aislado. aislado.

La Iglesia, tanto por la desconfianza con que recibe las aportaciones filosóficas y culturales del mundo islámico (Averroes, Avicena y Maimónides[4]), como por el hecho de que con frecuencia se jugara dinero[5] o se viera cierto poder mágico en las piezas, lo hace prohibir en el Concilio de París (1212), medida que será secundada por los reyes Casimiro de Polonia y san Luis de Francia; ya antes, en 1010, Pedro Damiano, obispo de Ostia, en Italia, había prohibido a los clérigos de su diócesis jugar al ajedrez, lo que implica que ya había alcanzado una importante difusión en Italia.. Pero, afortunadamente, estas medidas quedaron en papel mojado y el ajedrez siguió ganando popularidad.

Dos son los grandes tratadistas medievales de ajedrez: Alfonso X el Sabio y Jacobo de Cessolis. Vamos a tratar en este apartado la primera de ellas.

Alfonso X el Sabio

Nace en Toledo, en 1221, y muere en Sevilla, en 1284. Si la labor como gobernante de Alfonso X puede ponerse en entredicho, por lo menos desde el punto de vista pragmático -basta recordar sus fallidos intentos por hacerse coronar emperador, sus disputas con la nobleza levantisca, y la lucha con su propio hijo Sancho, al intentar asegurar la sucesión en la línea de su hijo don Fernando de la Cerda, de acuerdo con la legitimidad que el propio Alfonso había fijado en *Las Partidas*-, fue uno de los mecenas de las letras más importantes de su tiempo. Curiosamente, y desmontando uno de los mitos culturales más al uso, la principal obra de protección de la cultura de Alfonso X no se llevó a cabo en Toledo con la Escuela de Traductores, subvencionada sobre todo por los obispos toledanos, sino en su ciudad amada, Sevilla, donde existía una importantísima población musulmana, y a cuya conquista fue llevado por su padre, Fernando III el Santo, cuando contaba dieciséis años.

Alfonso X fue un amante de las letras en todas sus manifestaciones y, bajo su patronazgo, se escribió un número ingente de obras: *Las cantigas de Sancta María*, en gallego y, al parecer, la única obra original suya, *El Picatrix*, tratado de magia helenística y astrología, las *Tablas Alfonsíes*, obra de astronomía usada hasta el Renacimiento, *El libro del saber de astronomía*, *Libro de los Juicios de las Estrellas* (no hace falta insistir, ante este elenco de títulos, de la importancia de la astrología en la Edad Media y la fe que en la misma tenía el Rey), *Libro de las Cruzes*, *El Lapidario*, *Libro de la Escala de Mahoma*, que sólo se ha encontrado en una traducción francesa y que se supone uno de los antecedentes de *La Divina Comedia de Dante*; obras de Derecho, como *Fuero Real*, *Setenario*, *Espéculo*, *Las Siete Partidas*; de historia, entendida, por supuesto, con las limitaciones medievales: *Primera Crónica General* y la *General e grand storia*, primer intento en España de Historia Universal, aunque adoptando el punto de vista bíblico. Y, cómo no, el que especialmente nos interesa aquí: *Los Juegos diversos de Axedrez, dados et tablas cô sus explicaciones, ordenados por mandado del rey don Alonso el Sabio*, conservado en la Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial y del que hemos podido consultar la edición facsímil, que viene acompañada de un magnífico infolio[6], con estudios de diversa índole y trascripción del texto, sobresaliendo el magnífico estudio del desaparecido Ricardo Calvo.

Este libro, que según él mismo reza, se acabó *"Era de mill e trescientos e veynte e un Anno"*, que corresponde al año 1283 de nuestro calendario, resulta interesante tanto por su contenido en prosa, como por las magníficas miniaturas de que está adornado (150), en la que aparecen representados personajes de lo más diverso: cristianos, negros (se supone que etí-

[4] Pese a ser el intelectual judío más brillante de la Edad Media -y posiblemente, uno de los más grandes de todos los tiempos-, Maimónides desarrolló su labor intelectual en Al-Ándalus y alguna de sus obras las escribió en lengua árabe o las tradujo a la misma.
[5] O, en ocasiones, mucho más que dinero. Ver, en el apartado de Alfonso X el Sabio, la historia (leyenda) de Dilaram.
[6] A fin de no recargar el texto, lo recogemos en la bibliografía que aparece al final de este trabajo.

opes), árabes (tanto hombres como mujeres), mongoles, judíos, caballeros de las órdenes del Hospital y de Santiago y, como no podía ser menos, el propio rey y su esposa.

Su objetivo no puede ser más claro: *"Por que de toda manera de alegría quiso Dios que oviessen los omnes en sí naturalmente, por que pudiesen sofrir las cuytas e los trabajos que les viniesen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiesen aver cumplidamente. Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de juegos e de trebejos con que se alegrasen".*

Es decir, la razón principal de la compilación es procurar alegría al hombre, algo que parece alejado del cliché que tenemos de la Edad Media como de una época en la que el hombre vivía entregado exclusivamente a la penitencia e intentando alejarse de toda distracción. Sería muy complicado y sobrepasaría, con mucho, los límites de este trabajo discernir si esa *joie de vivre* que se parece buscar con el juego no estaría influido por el ambiente de la ciudad de Sevilla, con una amplia población islámica ajena absolutamente al ascetismo cristiano.

También entre los propósitos del rey estaba proporcionar divertimento a enfermos, convalecientes, viejos... y, curiosamente, también a las mujeres *"que non cabalgan e están encerradas an de usar desto"*. El Rey Sabio propone el ajedrez como un divertimiento digno para todas las clases y situaciones sociales (*"todos aquellos que han fuerte tiempo por que non pueden cabalgar, o los que están en poder ageno assí como en prisión o en cativerio o que van sobre la mar"*), o los que tienen que quedarse en casa por el mal tiempo... es decir, todo un elenco de clases y situaciones sociales que podrían beneficiarse de un divertimiento honesto.

Seguidamente, y para ensalzar nuestro juego, inserta la leyenda de un rey que interroga a sus sabios sobre la mejor manera de vivir. Uno le contesta que vale más contar con la razón, otro con el azar y, el tercero, con una mezcla ponderada de ambas. Para ejemplificarlo, el primero le trae el juego del ajedrez, el segundo el de los dados y el tercero un tablero con tablas y dados. El redactor concluye: *"El axedrez es el más assesegado juego e onrra[n]do que los dados nin las tablas"*, por lo que pasa a tratar de este juego en primer lugar. Lo hará a lo largo de 64 páginas, el mismo número de casillas que tiene un tablero de ajedrez. Ricardo Calvo afirma que no es casualidad, y, habida cuenta del profundo valor que tenían los símbolos en la Edad Media, estamos plenamente de acuerdo con él.

De los 93 folios de que consta el manuscrito, sólo hasta el 64, tratan del ajedrez, tal como nos interesa; los otros veintinueve (con alguna cara en blanco), están dedicados a otras modalidades de ajedrez, que no han cristalizado posteriormente. No debe extrañarnos en absoluto, ya que, por ejemplo, con unas mismas figuraciones de cartas, practicamos también una variedad casi infinita de juegos. Otros apartados son el *Libro de los dados*, *El Gran Ajedrez*, que consta de 24 piezas por cada bando (doce peones y doce piezas), que se jugaba en un tablero de 144 casillas, *El mundo*...

Su contenido son 103 problemas, de los que se han detectado como fuentes As-Susli, Al-Adli, Abu Naam, Dilaram..., alguno de los cuales, por prisa o poco cuidado del compilador, se encuentra repetido. Eso no quiere decir, ni mucho menos, que los que no tienen autor conocido pertenezcan al propio Alfonso o a las personas a quienes encomendó la compilación.

Conviene aclarar que estos problemas son finales de mate, con una concepción muy distinta del tiempo a la nuestra. Mientras que, para nosotros, parece predominar como valor incuestionable la rapidez, la gente a que va dirigida esta obra -y aquellas en las que está inspirada- apreciaba por encima de todo la belleza, una belleza absolutamente alejada e

incompatible con cualquier tipo de prisa; así, muchos de los problemas son de mate *en diez o quince jugadas* y el más largo es *en veintiuno*. Está claro que la paciencia de los jugadores de ajedrez medievales y la duración de sus partidas -para las que no existían nuestros aparatos de medida del tiempo- debían ser maratonianas para nuestro gusto. La prisa parece haberse ensañado con las sociedades industriales, y la época que estudiamos era fundamentalmente agraria y carente de la mayor parte de nuestras diversiones.Alguien dijo que el hombre medieval construía su vida *sub specie aeternitatis*. Sin este presupuesto, muy relacionado con la religión, es imposible penetrar, siquiera mínimamente en su idiosincrasia.

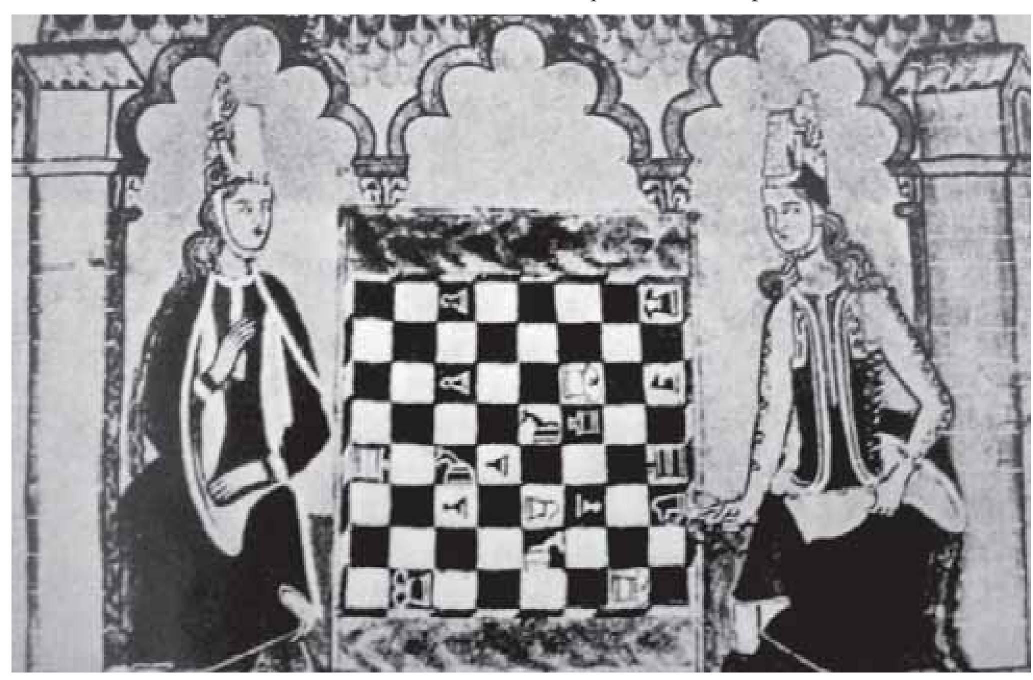
A mayor abundamiento -que no en contradicción con lo anteriormente expuesto- está la afirmación del propio Rey, en la que parece reflejarse la incomodidad de muchos jugadores ante la excesiva duración de las partidas, referencia que tiene particular interés por ser la primera vez que en nuestra lengua aparecen transcritas las palabras "jaque" y "mate".

"El rey pusieron que nol pudiesen tomar, mas que pudiessen dar xaque por qual pudiessen fazer salir de aquel lugar do soviesse, como deshonrado. E sil arenconaran de guisa que non óbviese casa do ir, pusiéronle nombre xamat que es tant como muerto, e esto fizieron por acortar el juego. Ca se alongarié mucho, si todos los trebejos oviessen a tomar, fasta que ficassen amos los reyes solos, o el uno dellos".

No olvidemos que hasta después del torneo de Londres de 1851, no se encontró el método adecuado para limitar la duración del tiempo de reflexión -o, en ocasiones, de marrullería- de una partida de ajedrez. En dicho torneo, el propio Staunton abandonó una partida en la que su contrincante tardaba en mover mucho más allá de lo razonable.

Los movimientos de las piezas eran los siguientes:

-Rey, torre (roque, para Alfonso X), caballo (caballero debería llamarse, según afirma el Rey Sabio) y peón, igual que en la actualidad, aunque no parece que existiera la posibilidad de avanzar



Una de las ilustraciones de *Los juegos diversos de Axedrez*, de Alfonso X el Sabio

dos casillas de salida, aspecto que sólo encontramos a partir de Ruy López, que será también el primero en mencionar la captura al paso, movimiento que sólo es posible cuando se permite avanzar de salida dos casillas al peón contrario. Curiosamente, cuando un peón coronaba, sólo se podía transformar en alferza, pieza, por lo demás, poco potente.. Por lo que al rey y dama se refiere, su colocación no debía estar reglamentada de manera inequívoca; así, en la miniatura del folio 3r. encontramos una posición con el rey y la dama en lugares cambiados.

Parece que el jugador de más categoría podía determinar la colocación de su rey y, consiguientemente, de su dama, en cualquiera de las dos casillas en que están colocadas actualmente estas piezas, quedando obligado su adversario a imitarle. Sin embargo, en Cessolis la cuestión está zanjada en esta máxima rítmica, al estilo de las normas escolásticas sobre lógica: *"Rex ater in albo, servat regina colorem"* ("El rey negro en casilla blanca, la reina conserva -o guarda- su color").

-Alferza (o alférez, que corresponde a nuestra dama): *"una casa en sosquino"*; es decir, en diagonal. Su función exclusiva era proteger al rey. De salida, el llamado "salto de dama", podía saltar a una tercera casilla, aunque estuviese ocupada por trebejo enemigo, aunque, en este caso, sin capturar. Esta figura correspondía originariamente al consejero real persa (*firzan*). Notemos que, a diferencia del ajedrez moderno, treinta y dos de las sesenta y cuatro casillas del tablero, quedaban absolutamente fuera del alcance de esta pieza.

-Alfil: dos casillas en diagonal, aunque la inmediata estuviera ocupada por pieza propia o ajena. Capturaba en la casilla de destino.

-El enroque constaba de tres jugadas: la torre se trasladaba a la casilla de alfil rey (Tf1); en la siguiente, el rey a 2R o 2AR (Re2 ó Rf2) y, finalmente, a su casilla actual (Rg1) o incluso a la de TR (Rh1)[7]

De todas formas, las normas del ajedrez alfonsino son bastante fáciles de asimilar, y al segundo o tercer problema desaparece casi por completo la extrañeza que despiertan estos movimientos inusuales para nosotros.

Muchas páginas merecería esta benemérita obra, a través de la cual podemos atisbar bastantes rasgos del ajedrez medieval. Sólo, a título de anécdota, y que explica como el ansia de apostar prostituye la pureza de cualquier juego y, al tiempo complica la vida de los jugadores, recordaremos la historia o leyenda de Dilaram, cuyo problema ajedrecístico recoge el propio libro de Alfonso X el Sabio.

Un gran visir se había jugado al ajedrez a su esposa favorita y estaba a punto de recibir un mate, cuando la propia esposa vio una combinación salvadora y se la sopló a su marido. Un brillante sacrificio de las dos torres, digno de Andersen, con un movimiento de alfil sólo aceptable según los parámetros medievales.

Bonus Socius. Este *"Buen Compañero"*, posiblemente un profesor universitario, escribió en el siglo XIII, en Lombardía, un manuscrito en latín dedicado al ajedrez y otros juegos de tablero; comprende 194 problemas de ajedrez y tuvo amplia difusión en Francia e Italia.

Gesta Romanorum, serie de 165 manuscrito de finales del siglo XIII o principios del XIV que contiene una serie de historias en latín -de 100 a 200, según el manuscrito- con moraleja al final. Una de las conclusiones es la

[7] El asunto dista muchísimo de estar claro. No sólo no queda suficientemente explicitado en la obra alfonsina, sino que, en la de Cessolis, el salto del rey, que, cuando no se había movido, podía trasladarse, en una jugada, a las casillas c1, c2, d3, e3, f3, g3, g2, b1 o b2. ¿Estaba universalmente aceptada esta norma? No lo sabemos con seguridad. De todas formas, en Italia existieron siempre diversas formas de llevar a cabo el enroque.

que afirma el distinto valor de las piezas mientras están en el tablero, en tanto que, una vez guardadas en la talega -símbolo de la muerte-, son todas iguales. Esta misma enseñanza será recogida por Cervantes casi tres siglos después.

Jacopo de Cessolis

No está determinada con claridad la ruta de acceso del ajedrez a Europa. Existen diversas posibilidades para explicar el tránsito. Pudo haber viajado con otras muestras de la cultura islámica[8] (filosofía, medicina, óptica o astronomía), a través de la Península Ibérica (condados catalanes, por ejemplo), las cruzadas, peregrinaciones a Tierra Santa, el mundo bizantino... No olvidemos que, en ocasiones, la Reconquista fue considerada como cruzada y que, a título de ejemplo, el mismo año en que el Concilio de París condenaba la práctica del ajedrez, se celebraba la batalla de las Navas de Tolosa, a la que había sido convocado un contingente de tropas extranjeras. Son muchas las posibilidades y, por tanto, muy difícil decidirse por ninguna; especialmente cuando pueden ser todas ciertas.

Importante hito literario, de mucha menor entidad, por supuesto que el Rey Sabio, fue la obra de Jacopo de Cessolis, dominico afincado en Génova -estuvo a cargo de la Inquisición en dicha localidad durante los años 1317-1318-,que escribe en la primera mitad del siglo XIV el *"Liber de moribus hominum et de officiis nobilium super ludum sacchorum"*, dividido en cuatro partes y del que podemos deducir dos cosas: una visión del ajedrez de carácter simbólico, que queda, así, convertido en un espejo de la vida, con el carácter moralizante típico de la Edad Media, y que contrasta con el aspecto puramente lúdico de la obra alfonsina, y, en segundo lugar, una constatación de la importancia que tenía el ajedrez en Italia, como para que un predicador se ocupara de él. Fue dado, en su momento, varias veces a la imprenta. Como aportación notable, figura la primera mención expresa de que la dama debe ocupar la casilla de su color. Esta obra se inscribe dentro de la tradición de un manuscrito medieval de mediados del siglo XIII, *La moraleja inocente*, atribuible al inglés John of Waleys, aunque también apareció otro ejemplar manuscrito entre los sermones del papa Inocencio III (si bien con notabilísimas diferencias). Los movimientos de las piezas, que siguen la tradición medieval, son interpretados alegóricamente.

Les Eschez amoureux es un poema escrito en francés en el siglo XIV, que consta de 30.060 versos, que, en 580 de ellos, cuenta una partida de ajedrez jugada a jugada. Fue traducido al inglés en 1412 por John Lydgate, con el título de *Reason and sensuality*.

El Civis Bononiae es otro importante manuscrito, escrito antes de 1450, que presenta 288 problemas de ajedrez, con el detalle curioso de que algunos carecen de solución. Se desconoce quién puede esconder su identidad tras el pseudónimo de "Ciudadano de Bolonia".

EL AJEDREZ MODERNO

Prescindiendo de cualquier chauvinismo trasnochado, y a la espera de que nueva documentación haga revisar esta postura, creemos poder afirmar que el juego del ajedrez, tal como lo conocemos, es una aportación española, más concretamente de la zona levantina, donde se introdujeron modificaciones sustanciales en el movimiento del alfil y de la dama, que adquiere los que tienen actualmente. Ello hará que a esta modalidad de ajedrez se la conozca como "el ajedrez de la dama" y constituirá la característica fundamental del ajedrez moderno. Todavía, sin embargo, no se efectuará el enroque como hasta ahora, ni se resolverá el problema de la coronación del peón, y continuará dudándose sobre si puede mover de salida una o dos casillas.

[8] Quede claro que dentro del concepto de "cultura islámica" incluimos también las de las minorías que vivían bajo el ámbito de ocupación musulmana (judíos, mozárabes...).

Sobre 1475-1476, se escribe el poema *Scachs d'amor*, en 64 estrofas, en el que aparece descrito el movimiento de la dama exactamente igual a la actual. Existe una cuidadosa edición del Maestro Internacional e investigador de la historia del Ajedrez, Ricardo Calvo. Aquí, en el número de estrofas, como en el de páginas que a nuestro juego dedica la obra de Alfonso X (64), no puede verse una simple coincidencia, sino que entra dentro del carácter de perfección simbólica que siempre han buscado los grandes artísticas para sus obras. Está compuesto por tres poetas: Francí de Castellví, Narcís Vinyols y Bernat Fanollar. Los dos primeros, bajo el arbitraje del tercero, se enfrentan en la que podría definirse como la primera partida de ajedrez con reglas modernas, que no nos resistimos a transcribir.

Castellví - Vinyols
(Valencia, 1475)

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Dd8 4.Ac4 Cf6 5.Cf3 Ag4 6.h3 Axf3 7.Dxf3 e6 8.Dxb7 Cbd7 9.Cb5 Tc8 10.Cxa7 Cb6 11.Cxc8 Cxc8 12.d4 Cd6 13.Ab5+ Cxb5 14.Dxb5+ Cd7 15.d5 exd5 16.Ae3 Ad6 17.Td1 Df6 18.Txd5 Dg6 19.Af4 Axf4 20.Dxd7+ Rf8 21.Dd8++ (1-0)

En esta preciosa miniatura se encuentran tanto el primer movimiento de dama moderno (jugada 2), como el primer mate con dama.

En 1495 (dos años antes de la obra de Lucena), se publica en Valencia la obra de Francesch Vicent, *"Llibre dels jochs partitis dels scachs en nombre de 100"*. Para colmo de desgracias este incunable se ha perdido, pero, a través de numerosos testimonios, ha podido ser reconstruido con notable fidelidad y nos consta que la mayor parte de los problemas que presentaba seguían la normativa moderna del ajedrez. La adjudicación de Valencia como cuna del ajedrez moderno es, prácticamente, incuestionable, y ha merecido el refrendo de tratadistas como Ricardo Calvo, Yuri Averbach o Eales.

Pese a todo, el factor decisivo para la unificación de las normas de ajedrez debió ser la difusión extraordinaria que proporcionaba la imprenta, por una parte, y, por otra, el carácter de mayor vivacidad y violencia que impuso al juego el nuevo movimiento de dama y alfil, que también contribuían a acelerar el desarrollo de la partida, aspecto al que ya aludimos al tratar del Rey Sabio.

En 1497, en Salamanca, Luis Ramírez de Lucena, hijo de un embajador y que viajó por Francia, Italia y España, publica su tratado de ajedrez, con el título de *"Repetición de amores y arte de ajedrez, con 101 juegos de partido"*, en el que se incluían tanto las reglas antiguas como las modernas, más la norma del "rey robado" y la de "pieza tocada, pieza movida", lo que nos induce a creer que los intentos de rectificación no eran algo inusual. También se incluía el "salto de rey", según el cual esta pieza, además de su movimiento habitual podía dirigirse a una tercera casilla. El enroque también suponía dos jugadas. En cuanto a la promoción del peón, no parece considerarse la posibilidad de su trasformación en otra pieza que no sea la dama, en lo que sigue todavía la normativa alfonsina.

Para hacernos una idea del cambio que sufre nuestro juego, tenemos que fijarnos en el potencial agresivo que adquieren la dama y los alfiles; la primera, de una casilla en diagonal, pasa a adquirir la movilidad de cualquier otra pieza, excepto el caballo, con un número considerable de casillas que amenazar o proteger; y en cuanto al alfil, de saltar dos casillas en diagonal, puede dominar cualquier diagonal abierta. El hecho de que el juego incremente la agresividad y, por tanto, la emoción, obliga a reflexionar ya sobre las aperturas, hecho que los tratadistas árabes, compositores fundamentalmente de finales, pasaron por alto, habida cuenta del carácter más tranquilo de las pri-

meras jugadas. Las primeras jugadas de las aperturas modernas aparecen por primera vez en el libro de Lucena. Él mismo afirma que recogió las aperturas que vio utilizar a los mejores jugadores. Todavía, no obstante, sigue practicando el enroque en dos jugadas, una de las cuales incluye el salto de rey.

El Manuscrito de Göttingen. Según las investigaciones del francés Víctor Place, habida cuenta de las similitudes que presenta este manuscrito con otro de Lucena y con el libro del español, podría ser también de este autor. Es un texto de 33 hojas, que contiene doce aperturas y treinta problemas de ajedrez, con las normas modernas exclusivamente. Sin embargo, un estudio, bastante más moderno, de Clemens Görschen sostiene que el manuscrito estuvo en manos de Alfonso V de Portugal, cuando visitó Francia en 1474-1475, sugiriendo para su composición la fecha de 1471, con lo que no sería de Lucena, sino una de sus fuentes. Seguimos adjudicando la primacía al *Sachs d'Amor* por constar sobradamente su fecha, en tanto que la de este manuscrito está sujeta al campo de las conjeturas.

EL AJEDREZ EN LOS SIGLOS XVI Y XVII

El panorama ajedrecístico de estos dos siglos aparece monopolizado por los ajedrecistas españoles e italianos (estos últimos, en buena parte, de territorios bajo dominación española). Nuestro juego adquiere un enorme prestigio en las cortes y recibe el mecenazgo de reyes y grandes señores, entre ellos papas, que ven en él no sólo belleza e inteligencia, sino también una forma de aumentar su fama, cuando los ajedrecistas que protegían vencían a los de otros grandes señores. El ajedrez empieza a convertirse en un medio de vida y, bajo el patronazgo de los reyes de España, se organizan los primeros grandes torneos. Incluso Felipe II aprovecha la afición al ajedrez de algunos dignatarios de los que quiere obtener información, para enviar como espía a Ruy López. La profesionalización del ajedrecista de los dos últimos siglos es sólo cuestión de tiempo.

Característica notable de esta época es la existencia del enroque tal y como lo conocemos, en una sola jugada, innovación que ya no desaparecerá del panorama ajedrecístico.

En 1512, aparece el tratado de Damiano Portogese, italiano de origen luso (parece ser que fue farmacéutico en Odemira, Portugal), según parece deducirse de su apellido, quien escribirá un tratado de ajedrez -*Questo libro e da imparare giocare a scachi et de le partite*- , reeditado varias veces, con enorme sabor de modernidad, en el que aparecen no sólo finales, que era lo más característico hasta la fecha, sino también aperturas, partidas completas y una serie de consejos para sacar adelante la partida. Fue un éxito editorial, ya que se publicaron siete ediciones en Roma y se tradujo muy pronto al francés, inglés y alemán. Son máximas suyas: *"Si tienes una buena jugada, busca otra mejor" y "Si tienes ventaja, haz cambios de carácter igual"*.

Sobre 1513, el italiano Marco Aurelio Jerónimo Vida, obispo de Alba, escribe un pequeño poema en latín, titulado *De ludo scaccorum o Sacchia ludus*, en estilo virgiliano, y que se imprime primero (sin aprobación del autor) en 1525, y, revisado por él, en 1527. Es el más claro precedente del *Cassia* de Jones.

El otro gran teórico del siglo XVI, aunque muy superior a Damiano, fue el español, Ruy López[9], cuya obra *"Libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez, muy útil y provechosa para los que de nuevo quisieren depreder a jugarlo, como para los que ya lo saben jugar"*, analiza la apertura que lleva su nombre (Ruy López o Española), estudia las entregas de peón con fines tácticos, a lo que designa con la palabra italiana "zancadilla" (gambito), y utiliza la cap-

[9] Más adelante, insertamos algunos datos biográficos de este gran jugador y teórico del ajedrez.

tura al paso, desconocida o muy poco usada antes que él. Puede que esta jugada sea una aportación del ajedrez italiano a la historia del juego. La apertura del "gambito de rey" fue, curiosamente, de las más utilizadas por Ruy López. Por primera vez en la historia del ajedrez, el enroque aparece como un único movimiento, tal como se le conoce en la actualidad. En su libro estudia diversas aperturas con criterios sorprendentemente modernos; sin embargo, la inexistencia de un sistema de anotación como el descriptivo, o el algebraico que desarrollará dos siglos más adelante Philippe Stamma, convierte sus comentarios a las jugadas en algo demasiado barroco para los gustos modernos. Más adelante, insertaremos, junto con los mejores jugadores del siglo, unas breves referencias biográficas.

Sin embargo, los grandes jugadores de la época, y que disputaron, en Madrid, el año de 1575, el que puede considerarse el primer torneo internacional de ajedrez, o, cargando las tintas, campeonato del mundo oficioso, fueron Ruy López, Paolo Boi, Tomás Caputi, Leonardo da Cutri, Giulio Polerio y Alonso Cerón. El ganador fue Leonardo da Cutri, quien obtuvo mil ducados -cantidad considerable, y más teniendo en cuenta los sempiternos apuros monetarios de Felipe II-, un manto de armiño y la exención de tributos por veinte años de su lugar de nacimiento, esto último seguramente lo menos gravoso de todo.Vamos a pasar revista a los más importantes de ellos.

Paolo Boi, nace en Siracusa (Sicilia), en 1528, y muere en Nápoles, en 1598. De carácter simpático y de gran cultura -y bastante rápido, en mover, lo que resultaba notable en aquella época-, se hizo muy popular y logró la amistad y protección de altos dignatarios, entre otros del Papa San Pío V, consiguiendo una suculenta renta anual del duque de Urbino. Logró la protección de Felipe II, que lo invitó al torneo de Madrid, y, más adelante, del malogrado rey de Portugal, don Sebastián, en cuya corte venció a los principales jugadores portugueses de la época. Consiguió una enorme fortuna y regreso a Italia, donde pasó sus últimos años. Pietro Carrera lo consideró el mejor jugador de su época.

Giovanni Leonardo di Bonna, llamado da *Cutri* o *Cutro*, por la localidad de Calabria en que nació en 1552. De corta estatura, lo que le valió el apodo de "il Puttino". Estudió leyes en Roma y se batió allí con Ruy López, que le venció dos veces; hace tablas en Nápoles con Boi, e, invitado por Felipe II, gana el torneo de Madrid, obteniendo el premio que ya hemos citado. Tras una breve estancia en Italia, donde se encuentra que su esposa ha muerto, se dirige, como hiciera Boi, a la corte del rey don Sebastián, donde se impone a los jugadores portugueses y regresa a su tierra, donde muere en 1597. La fuente para su biografía la constituye la obra de Salvio *Il Puttino* (1634), en la que es difícil -a menudo imposible- distinguir la realidad de la ficción.

Tanto en su vida como en la de Boi aparece el episodio del enfrentamiento ajedrecístico con un pirata moro, al que logran ganar al ajedrez su libertad o la de su hermano, y una cantidad de dinero. Tales relatos, cuya verdad histórica no es posible excluir, tienen demasiado aire legendario como para que les asignemos una total veracidad. No tendría nada de particular que, habida cuenta de la confluencia de sus biografías en muchos puntos, dicho acontecimiento hubiera sucedido sólo a uno de ellos... o a ninguno. De todas formas, a veces una leyenda dice más sobre el carácter de alguien y nos ayuda a comprender mejor al personaje que cien hechos históricos.

Ruy López de Segura es un personaje interesantísimo que, gracias a su habilidad ajedrecística. Nace en Zafra (o tal vez en Segura), hacia 1540, y muere en Madrid en 1580. Carmen Romeo apunta la existencia de otro Ruy López, natural de Évora -no demasiado lejos de Segura-, que fue médico de Isabel I de Inglaterra y que, por cierta indiscreción que

tuvo sobre cierto amante de dicha reina, fue ejecutado. No sería extraño, por tanto, la existencia de antepasados judíos en nuestro ajedrecista; eso sí, cuidadosamente ocultados. Realizó estudios eclesiásticos, fue párroco de Zafra, y llegó a ser maestro de ajedrez de Felipe II, quien le distinguió regalándole un colgante en forma de torre. Su obra *Libro de la invención liberal y arte del juego del Axedrez*, es consecuencia de su estudio y superación al libro de Damiano.

Entre otras aportaciones de este libro, figura el enroque tal como actualmente lo realizamos, si bien en Italia continuó aceptándose una serie infinita de enroques hasta el siglo XX. Realizó dos viajes a Roma (uno de ellos parece que con una misión de espionaje por encargo del rey de España). En ambas ocasiones se enfrentó, y derrotó, a los mejores jugadores italianos, por lo que algunos tratadistas lo consideran campeón del mundo oficioso de su época. Participó en el torneo de Madrid, que ganó Leonardo di Bonna. Gozó hasta su muerte de la protección de Felipe II, que lo nombraría obispo de Zamora, sin que se tenga noticia de su incorporación a la sede episcopal que le correspondía.

De transición entre los siglos XVI y XVII, tenemos la figura de *Pietro Carrera* (1573-1647), eclesiástico siciliano y un tanto aventurero, que destacó por su labor de analista más bien que como jugador. Escribió varias obras, la más importante de las cuales es *Il gioco degli scacchi* (1617), donde, amén de tratar sobre el origen del ajedrez y plantear problemas sobre aperturas y finales, plantea el régimen de vida que debe adoptar un buen jugador antes de un match importante.

En 1634, *Salvio*, mejor analista que Carrera, atacó enérgicamente sus concepciones sobre el ajedrez y éste, al año siguiente, replicó, bajo pseudónimo, con el panfleto titulado *Riposta in defesa di D. Pietro Carrera contra l'Apologia di Alessandro Savio*.

La estrella ajedrecística sin discusión del siglo XVII será el italiano *Gioachino Greco*, gran estudioso de las aperturas y practicante de un ajedrez agresivo, anticipo del de época romántica. Pese a practicar el ajedrez de ataque, no descuida la exactitud en la apertura, a la que aporta interesantísimos análisis, algunos de los cuales todavía se citan como válidos en los manuales de aperturas. Peculiar de su estilo es el empleo del gambito de rey con los colores cambiados, los ataques contra el rey (uno de ellos el famoso "ataque Greco"), y la elegancia en el mate con espectaculares sacrificios de material. Su obra principal se titula *"Tratado del nobilísimo y militar ejercicio del ajedrez"*, en el que, como es obvio, se insiste en la analogía de nuestro juego con el arte de la guera..

Este personaje nace en Célico (Calabria), hacia 1600, de donde le vino su apodo de *il Calabrese*. Ya desde los diecinueve años empezó a recopilar aperturas buscando establecer un patrón de juego, práctica que continuó durante toda su vida. Fue un auténtico trotamundos y un vividor del ajedrez. Recorrió, ganándose la vida con el juego, Francia -donde vence a varios nobles franceses y obtiene una suculenta bolsa, equivalente a casi cinco veces el premio ganado por *il Puttino* en el torneo de Madrid.

Su cuantiosa fortuna (5.000 coronas), le será robada en el curso de su viaje a Inglaterra. Se traslada a Londres, donde vence a los mejores jugadores ingleses y, con veinticuatro años, regresa a París. Hooper y Whyld afirman que, durante esta estancia en Londres, se dedicó incluir partidas completas para ilustrar las variantes de apertura que proponía, cosa absolutamente novedosa en los libros de ajedrez.. Viaja a España y, en un match patrocinado por Felipe III, se enfrenta, victoriosamente, al mejor jugador español de la época, don Mariano Morano. Vuelve a Italia. Regresa a España y, finalmente, se embarca para América, acompañando a un noble, y muere

allí, a los treinta y cuatro años, en 1634, dejando sus bienes a los jesuitas. Tanto por la brevedad de su vida, como por su intensidad, hubiera merecido el apodo con que el siglo XIX designó a Morphy, *"la estrella fugaz"*.

Indiscutiblemente el mejor jugador de su época, y campeón del mundo oficioso, no pudo escapar al extraño destino de las personas de cualidades desmesuradas.

Merece también destacarse la obra publicada en 1597, en Turín, por *Orazio Gianutio della Mantia*, titulado Libro *nel quale si tratta della maniera di diuocar' a scacchi*. Arroja mucho luz sobre la forma de jugar entonces al ajedrez.

Sin embargo, el mejor analista del siglo XVII, y también excelente jugador, fue el napolitano *Alessandro Savio* (h. 1575 - h. 1640), que funda una especie de club de ajedrez en su ciudad natal. Fue doctor en leyes. Escribió el *Trattato dell'inventione et arte liberale del gioci degli scacchi* (1604), que gozó de notable celebridad, *Il Puttino*, *altramente detto il cavaliero errante* (1634), biografía legendaria del gran jugador calabrés, y *La Scacaide* (1612), una tragedia en verso, duramente criticada por su tradicional enemigo, Carrera.

EL SIGLO XVIII

El siglo XVIII aparece atravesado, en su mayor parte, por el deseo de llevar las luces de la Razón a los distintos aspectos de la vida humana, y un aprecio, nunca conocido, salvo en algunos momentos del Renacimiento, por la mejora de las condiciones de la vida humana y el desarrollo de la técnica. Un anhelo de progreso que, como no podía ser de otro modo, vendrá acompañado de una profunda reflexión sobre las causas que hasta ahora lo habían impedido. Muchas son las causas que han llevado a esta confluencia de pensamiento en Europa, muchas también las soluciones que los intelectuales y hombres de gobierno proponen, y muchas las matizaciones que un historiador desapasionado podría formular a este panorama intelectual, tan idílico y alejado de la dura realidad de la época en muchos aspectos.

Lo que nos parece incuestionable es la conciencia en muchos sectores de la sociedad de la época de un sistema de producción y de comercio manifiestamente mejorable y de unas estructuras políticas totalmente inadecuada para los intereses de la burguesía, clase emergente que, siendo el mayor contribuyente del Estado, junto con el resto del pueblo, se encuentra carente de derechos políticos.

No es de extrañar que los grandes teóricos del futuro pensamiento ilustrado provengan de esta clase social. Los anhelos de igualdad y progreso pertenecen, por su propia dinámica histórica, a los estamentos que *precisamente* se ven privados de ellos por la estructura social.

Por lo que al ajedrez se refiere, en el siglo XVIII se echarán los cimientos de la espléndida floración de grandes jugadores del siglo XIX, cuyas partidas siguen siendo objeto de análisis y admiración. Ello sólo es posible en una época en que nuestro juego, junto con una gran difusión popular, se convierte en objeto de estima por parte de las élites social e intelectual.

Así, el ajedrez será objeto de interés por intelectuales de la categoría de Leibniz (1705); Benjamín Frankilin, que le dedicaría su obra *"Morals of Chess"*; Feret, que en 1719 elevará a la Academia Francesa una comunicación sobre el origen indio del ajedrez; Rousseau, que reflexionará sobre este juego en sus *"Confesiones"* y llegará a conocer a Legall y a Philidor (el propio Rousseau se enfrentaría en 1760 en un match con el Príncipe de Conti); Joseph Bertin, autor de *"The Noble Game of Chess"*; el historiador y diplomático

Alexander Cunningham, inventor del gambito que lleva su nombre; el matemático George Atwoot, que se midió en numerosas ocasiones con el propio Phillidor; Elías Stein, profesor de ajedrez de la familia real de Holanda (lo que es claro indicio de la importancia que se le otorgaba); Diderot, que se ocupará del ajedrez en la Enciclopedia (1755); Sir William Jones, introductor de los estudios sánscritos en Inglaterra, trata en varios escritos del ajedrez y crea un poema, *"Cassia"*, sobre esta musa o diosa del ajedrez; Goethe, la gran figura de la literatura alemana, será también un apasionado del ajedrez; Catalina la Grande y el príncipe Potemkin, lo practican asiduamente; Carlos XII de Suecia, Federico el Grande de Prusia, Voltaire...

El panorama es impresionante no sólo por la cantidad de figuras, sino también por su calidad. Por si fuera poco, en el siglo XVIII surgen los primeros clubes de ajedrez: el *Slaughter's Coffee Hous*, que abrirá sus puertas de 1700 a 1770, en Londres y el no menos famoso *Café de la Régence*, de París; también en la misma ciudad *Le Café Maugis* que contaría con la presencia de Rousseau, Legall y Philidor.

Surgen los primeros clubs de ajedrez, como el que, en 1715, se establece en el ya citado *Slaughter's*; el *Parloe's* (1772), que limitará el número de sus miembros a 100, etc.

Por lo que a teoría se refiere, los manuales que se van publicando adquieren una mayor precisión técnica y, gracias al invento, por Phillip Stamma, del sistema algebraico de notación, en 1737. adoptado incluso por su gran rival Philidor (que lo empleará en 1748). Con ello los manuales de ajedrez ganarán en claridad, al eliminarse los circunloquios barrocos con que se describía cada jugada.

Aparece un número considerable de tratadistas: Ercole del Rio, Stamma, Philidor - que recibirá tratamiento aparte-, Lolli, Cozio (*Il Giuoco degli scacchi*), Lambe (*History of Chess*), Ponziani (*Il giuoco incomparibile degli scacchi*), Stein, que escribirá libros de aperturas...

Como curiosidades, surgen los primeros autómatas que juegan al ajedrez, como el de Von Kempelen (1783), contra el que jugará Benjamín Franklin y al que se referirá, muchos años después el genial Allan Poe.

Aunque existen una serie de jugadores notables: los hermanos del Rio en Módena, Philippe Stamma, Légal, la estrella que brillará con luz propia en el siglo XVIII, será el genial *Philidor*. Vamos a pasar brevemente revista a estas figuras:

Una de las grandes capitales del ajedrez en este siglo fue Módena, donde vivieron estos tres grandes personajes:

Domenico Ercole del Río (c. 1718-c.1802). Abogado de profesión, escribió el libro de ajedrez *Sopra il giuoco degli scacchi osservazione practiche d'anonimo autore Modenese*, que, como indica su título, publicó anónimamente. Publicó también problemas muy interesantes y, poco antes de su muerte, completó el manuscrito de *La Guerra degli Sacchi*.

Giambatista Lolli (1698-1769), escribió *Osservazioni teorico-practiche sopra el giuoco degli scacchi* (1763), deudor en gran parte de la obra de del Río anteriormente citada, ya que no sólo su primera parte está dedicada a las aperturas tratadas por del Río, sino que la segunda versa sobre las variantes del propio del Río. Hay que decir, no obstante, que ello se hizo con la aprobación de dicho teórico y jugador. La tercera parte de la obra, esta sí netamente original, trata sobre finales. Su extensión (635 páginas), la convierte en un serio hito en la historia del ajedrez.

El último gran tratadista de la escuela de Módena fue *Domenico Lorenzo Ponziani* (1719-1796), que público anónimamente en 1769 *Il giuoco incomparabile degli scacchi*, lo que

hizo que se lo confundiese, en un primer momento, con Ercole del Río.

Vamos ahora con la gran figura del siglo XVIII. *François André Danican Phillidor* nace en Dreus (Francia), de una familia oriunda de Escocia, el 7 de septiembre de 1727, y muere en Londres, el 31 de agosto de 1795. Espíritu multiforme y, por tanto, dividido, osciló entre el ajedrez, para el que estaba excepcionalmente dotado, y su vocación musical, llegando a escribir 23 óperas. A los 9 años aprende a jugar al ajedrez; a los once estrena en Versalles su primera ópera. En 1740, con trece años, recibe clases de ajedrez de Sire Kermur de Légall, uno de los mejores jugadores de la época e inventor del mate que lleva su nombre, caracterizado por un inesperado sacrificio de dama. Philidor lo derrotará en 1743 y, desde entonces, se dedicará a vivir del ajedrez, enseñando a jugar y compitiendo. Sin embargo, sus partidas más importantes contra Légal serán en 1755, donde lo vencerá públicamente en el famoso *Café de la Régence*.

A partir de 1745 se dedica a viajar por Holanda (Rótterdam y La Haya), pero lo que marcará definitivamente el rumbo de su carrera será su viaje a Londres, en 1747, donde fue introducido por el mejor jugador inglés de la época, sir Abraham Janssen, en los círculos ajedrecísticos de la capital británica y al que, por cierto, derrotaría por 4 a l. Derrota contundentemente (8-1) a Stamma y publica su genial obra *"Analyze des Eschecs"* (1749), el libro de ajedrez más importante de la época, que, en 1750, será publicado en inglés con el título *"Chess Analyzed"*.

En 1751 se traslada a Prusia, llegando a jugar contra el rey Federico, y retornó a Inglaterra, donde permaneció hasta finales de 1754. Al año siguiente, tuvo lugar su último y más famoso matcha contra Légall. En 1760, se casó con Angélique-Henriette-Elisabeth Richer. Su matrimonio, del que nacieron siete hijos, parece haber sido bastante feliz. Siguió haciendo viajes esporádicos a Londres. El patronazgo que sobre él ejerció el rey Luis XVI le perjudicó en el período revolucionario, por lo que en 1792 se trasladó a Inglaterra, para no volver más a su patria, falleciendo allí en 1795. Durante casi medio siglo, Philidor fue considerado el mejor jugador del mundo.

En su obra el ajedrez alcanza absolutamente su modernidad y algunos de sus conceptos, junto con las normas del sentido común de Lasker, constituyen los principios del aprendizaje: enrocarse pronto, abrir las diagonales de los alfiles, los peones demasiado adelantados estás expuestos a ser capturados.

Como el mismo decía valorando ese trebejo hasta entonces no apreciado en su justa medida, "los peones son el alma del ajedrez". Muestra un cuidado especial porque el juego tenga un desarrollo armónico, de manera que piezas y peones colaboren sin estorbarse. Nunca, antes de él, se había insistido en su avance sistemático como elemento de ataque. Propugna, que sepamos, por primera vez, la promoción del peón por cualquier pieza, excepto el rey (antes era exclusivamente la dama). Insiste en la ya conocida norma de "pieza tocada, pieza movida" y en la obligatoriedad de avisar del jaque, aspecto este ya en desuso, lo que nos prueba que siempre existen novedades en este juego aparentemente estático.

LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XIX

Los primeros años del siglo XIX están marcados por las guerras napoleónicas y los intentos por parte de los gobiernos de las grandes potencias por retornar a la situación política e ideológica anterior a la Revolución Francesa. Sin embargo, como tuvieron ocasión de comprobar, las aguas no volvieron del todo a su cauce y la burguesía, con algún que otro

paso atrás, fue tomando las riendas del poder. El movimiento literario y artístico de esta época -el Romanticismo-, con su gusto por lo exótico y su búsqueda de la belleza ideal, dejará también su huella en el ajedrez.

Nuestro juego continúa gozando de prestigio entre las clases altas, al tiempo que se sigue difundiendo entre las clases populares. Los clubes de ajedrez son cada vez menos raros (Budapest, nuevos clubes en Londres, entre ellos el célebre Diván), si bien su acceso está limitado a la alta o mediana burguesía. España parece olvidada por la diosa Cassia, que ilumina con especial esplendor a Inglaterra, Francia y Centroeuropa. También en Rusia empiezan a surgir jugadores de mérito. En Estados Unidos se publica (1802), en Philadelphia, el primer libro de ajedrez americano, el *Chess Made Easy*, lo que ya indica un interés creciente allende el Océano por nuestro juego; Boston toma el relevo en 1805; se celebra en 1824 el primer match entre Londres y Edimburgo -donde se jugará por primera vez la apertura escocesa.

Fueron notables jugadores de esta época Napoleón Bonaparte, Vincent Grimm, Eugene Rousseau; Le Bourdonnais y Saint-Amant, considerados en su país los sucesores del inolvidable Philidor; Petrov, Platov y Jaenisch, en Rusia; Lowenthal, Marmaduke Wyvill, segundo clasificado del torneo de Londres de 185, Carl Hamppe, Henry Howe (futuro campeón de Canadá), William Hicks (también futuro campeón de Canadá), Schliemann, Serafino Dubois, Howard Staunton, jugador genial e impulsor de la forma actual de las fichas del ajedrez; Blackburn; Daniel Harrwitz, polaco, el jugador alemán más fuerte de su tiempo; Paulsen Adolf Anderssen (el mejor representante del ajedrez romántico, sólo superado por Morphy), Evans, el inventor del célebre gambito que lleva su nombre; Winawer, autor de una importante variante de la defensa francesa; Samuel Boden, considerado por Morphy el jugador más fuerte de Inglaterra; Thomas Barnes, otro gran rival del americano; Henry Hookan, futuro campeón de Nueva Zelanda... y, cómo no, el genial Paul Morphy, del que nos ocuparemos con detalle en su momento. La lista resulta impresionante.

En el campo teórico, destacan las Jacob Sarrat, primer enseñante profesional de ajedrez en Inglaterra y que editará su *"Treatise on the game of Chess"*, así como las obras de Gianutio y Selenius; W. S. Kenny, autor de la *"Practical Chess Grammar"*; Allgaier; Ernst Falkbeer, checo, que editará la *Revista de los jugadores de ajedrez*; Butrimov, que publica el primer manual ruso de ajedrez en 1821); en 1823 aparece la primera columna sobre ajedrez en un periódico, en Inglaterra, naturalmente; L. Allen, autor de *"Chess in Europe during the 13th Century"*; Howard Staunton, que, además de un jugador extraordinario, publicó dos interesantes obras de análisis: *"The Chesspayer's Handbook"* (1847) y *"The Companion Chesspayer's"* (1849), en los que recoge y analiza sus mejores partidas hasta la fecha; Staunton también destacó en su labor como columnista de ajedrez.

En cuanto a las maneras de jugar al ajedrez, es básicamente: la romántica, que busca ataques espectaculares , con grandes entregas de material. Este ajedrez, que como ha dicho un comentarista, requiere la cortesía del contrario, considerándose casi una obligación de honor aceptar el sacrificio del contrario. Primaba el ansia de originalidad sobre la exactitud; algo totalmente alejado de los parámetros modernos.

Pese a participar de muchos de estos conceptos y ser considerado como el máximo representante de esta escuela, podemos considerar a Paul Morphy un clarísimo precedente de la escuela del desarrollo de Steinitz, al buscar, con criterios de análisis rigurosos, el máximo de efectividad y jugar un ajedrez de ataque aprovechando la natural debilidad del rey.

Quizás el hecho más importante de este período sea el acontecimiento con que lo cerramos: el torneo de 1851 en Londres. Este certamen es importante porque surge con vocación de repetirse periódicamente, en tanto que los que se celebraron con anterioridad sólo tenían carácter puntual. Estuvo dotado con 200 libras de premio y fueron invitados excelentes jugadores, como Anderssen, que resultó ganador con una serie de brillantes partidas[10] -ello hizo que se le considerase una especie de campeón mundial-; los ingleses Wyvill, Williams -de comportamiento rayano en lo antideportivo- y Staunton (segundo, tercero y cuarto, respectivamente); los húngaros Joseph Sezn, Johan Lowenthal, Kieseritzky y Horowitz; el francés Saint-Amant; Petrov y Jaenisch, de Rusia; y varios jugadores más, no tan importantes en la historia del ajedrez.

Tras el corto reinado de Anderssen, irrumpiría en el panorama ajedrecístico el que primero se autoproclamaría campeón del mundo y que conseguiría ser reconocido como tal por la historia: Wilhelm Steinitz.

Repasemos, en algunas pinceladas, la vida de los principales jugadores de esta época:

Howard Staunton (1810-1874). Hijo natural de un noble, que se desentendió de madre e hijo, sufrió numerosas privaciones en su infancia. Su madre contrajo matrimonio con un actor de teatro, no muy brillante, por cierto, de quien tomaría su amor por Shakespeare. Su sentido de la superación le impulsa a adquirir cierta cultura y, a los veintiséis años, se traslada a Londres, donde empieza a destacar como jugador, convirtiéndose en uno de los activos más importantes del mencionado club Diván.

Derrotado en 1843 por Saint-Amant, se concierta, ese mismo año, un match de revancha, a veinte partidas y con el premio, importante para la época, de 200 libras -el mismo que el del gran torneo de 1851-. Staunton se impone con autoridad al francés y durante quince años será considerado el mejor jugador del mundo. Bajo sus auspicios se organiza el torneo de Londres, ya mencionado, en el que obtendrá un modesto cuarto puesto. En este torneo abandonó la partida que estaba jugando contra Williams, que ya duraba diez horas, por la renuencia en mover de su rival.

Su vida abarca muchos aspectos: columnista y tratadista de ajedrez y un aspecto en el que le somos deudores los practicantes de este juego: bien por su prestigio, bien a instancias suyas, Nathaniel Cook diseñó y se puso bajo su patronazgo un modelo de piezas que evitase el barroquismo imperante con anterioridad. Este tipo de piezas, que se convirtió en standard, alcanzó difusión universal y es el actualmente empleado.

Utilizó muchísimo la llamada apertura inglesa y el desarrollo de los alfiles en fianchetto, en un ajedrez muy dado a los ataques desde las esquinas y a brillantes combinaciones de ataque.

Paul Morphy, llamado por muchos *"la estrella fugaz del ajedrez"*, por lo meteórico de su carrera y su temprana desaparición del panorama ajedrecístico, es un caso curioso en el mundo del tablero, comparable, salvando las distancias, con el también genial -y desafortunado- Bobby Ficher. Su vida se extiende desde 1837 a 1884, los últimos veintiún años alejado de la práctica ajedrecística por no encontrar rivales capaces de enfrentarse a él.

Hijo de una familia acomodada -su padre era juez del Tribunal Supremo de

[10] Entre ellas, contra Kieseritzky, la famosa "Inmortal".

Louisiana-, ya a los doce años vence a su tío Ernest, uno de los mejores jugadores de Nueva Orleáns, donde residía la familia Morphy. Estudia Derecho, que terminará en 1856, y, con el apoyo de su familia, recibe una buena formación ajedrecística.

A los veinte años gana el primer gran campeonato que se celebra en Estados Unidos, ante un jugador de la talla del alemán Paulsen. Se traslada a Europa con la intención de enfrentarse con Staunton, quien, alegando motivos de edad -cuarenta y siete años-, lo rehúsa. Morphy aprovecha el viaje para derrotar a los mejores jugadores del momento. Su regreso a Nueva Orleáns fue apoteósico. Pero significó también el comienzo de momentos muy amargos al no encontrar jugadores de categoría que quisiesen enfrentarse a él. Llegaba a ofrecer peón y salida, pero nadie aceptaba su reto, por lo que se retiró.

El año de su muerte recibió la visita de Steinitz, quien intentó jugar con él, sin conseguirlo. Quizá impresionado por eso el jugador austriaco, en sus últimos momentos de desvarío, quince años después, murmuraba que podría ganar al propio Dios al ajedrez, dándole de ventaja peón y salida.

El palmarés de Morphy es impresionante: jugó 403 partidas como profesional. De ellas, ganó 292, empató 43 y perdió 88. Extremadamente culto, dominaba el inglés, francés, español y alemán, y se cuenta que era capaz de recitar de memoria la mayor parte del Código de Justicia de Louisiana.

Por lo que respecta a su estilo de juego, nadie que haya reproducido algunas de sus partidas deja de sentirse impresionado por el genio del americano. Pensaba que "el peón es el instrumento más importante de la victoria", colocándose en este aspecto en la línea de Philidor. Sin embargo, su capacidad combinativa, basada en la acción conjunta de varias piezas ("ayuda a tus piezas y tus piezas te ayudarán"), su dominio de las posiciones difíciles y su confianza ilimitada en sí mismo lo colocan en lugar prominente en la historia de este juego inagotable.

Muy distinto al de Morphy es el caso del alemán *Adolf Anderssen*. Nace en la ciudad entonces alemana y hoy polaca de Breslau, en 1818. Su padre le enseñará a jugar al ajedrez a los nueve años. Estudia matemáticas y filosofía en Leipzig, dedicándose, una vez terminada la carrera, a la enseñanza. Nunca se casará, viviendo con su madre, viuda, y una hermana soltera.

Hasta 1848, en que vence a un profesional como Harrwitz, no destaca en el ajedrez. Es invitado al torneo de Londres de 1851, al que decide no ir por sus escasos recursos económicos; sin embargo, Staunton se ofrece a costearle el viaje y acude al torneo, que ganará brillantemente, destacando su partida frente a Kiesertzky llamada *la Inmortal*.

Un año después, frente a Dufresne, en Berlín, jugaría la *Siempreviva*, que, junto a la citada anteriormente, constituirán dos de las partidas más famosas de la historia del ajedrez.

En 1858, se enfrenta en París a Morphy, con el resultado siguiente: dos victorias, dos empates y siete derrotas. Pero ello no supone, ni mucho menos, el ocaso del alemán, que, en 1862, vuelve a ganar el torneo de Londres.

En 1866, en Londres, pierde un match ante Steinitz, por el resultado de ocho a seis, a resultas del cual, según Pablo Morán, el austriaco se autoproclama campeón del mundo. Anderssen no se deja afectar por ello, y en 1870, gana el torneo de Baden-Baden, por delante de Steinitz, Neurmann y Blackburne.

Su última gran actuación, poco antes de su muerte, será en 1877, en Leipzig, donde que quedará segundo. Su muerte fue una conmoción en el ajedrez alemán, hasta el punto de dedicársele un obituario de 19 páginas.

APÉNDICE DE PARTIDAS

Sin otra pretensión que la de servir de muestra, vamos a incluir a continuación una mínima selección de partidas correspondientes a este período. Cualquier aficionado puede encontrar actualmente por Internet numerosas páginas con repertorios de partidas capaz de colmar sus aspiraciones.

Légall - St. Brie (París, 1750)

1.- e4, e5; 2.- Ac4, d6; 3.- Cf3, Ag4; 4.- Cc3, g6; 5.- Cxe5, Axd1; 6.- Axf7+, Re7; Cd5, mate.

Atwood - Philidor (Londres, 1794)

1.- e4 c5; 2.- f4 e6; 3.- Cf3 Cc6; 4.- c3 d5; 5.- e5 f5; 6.- d4 Ch6; 7.- a3 Cf7; 8.- Ae3 Db6; 9.- Dd2 Ad7; 10.- Df2 c4; 11.- Axc4 dxc4; 12.- d5 Dc7; 13.- dxc6 Axc6; 14.- Axa7 Axf3; 15.- gxf3 g5; 16.- Ae3 gxf4; 17.- Axf4 Cxe5; 18.- Axe5 Dxe5+; 19.- De2 Dxe2+; 20.- Rxe2 h5; 21.- Cd2 Tc8; 22.- Thg1 Rf7; 23.- Tg2 Ae7; 24.- Tag1 Af6; 25.- Cf1 e5; 26.- Ce3 Re6; 27.- Td1 Thg8; 28.- Txg8 Txg8; 29.- Cxc4 Tg2+; 30.- Rd3 Txh2; 31.- Td2 Th3; 32.- Re2 b5; 33.- Ce3 Th2+; 34.- Re1 Txd2; 35.- Rxd2 Ag5; 36.- Re2 Axe3; 37.- Rxe3 h4; 38.- Rf2 e4; 39.- Rg2 e3; 40.- Rh3 e2; Abandonan.

Napoleón - Mme. de Rémusat (París, 1804)

1.- Cc3 e5; 2.- Cf3 d6; 3.- e4 f5; 4.- h3 fxe4; 5.- Cxe4 Cc6; 6.- Cfg5 d5; 7.- Dh5+ g6; 8.- Df3 Ch6; 9.- Cf6+ Re7; 10.- Cxd5+ Rd6; 11.- Ce4+ Rxd5; 12.- Ac4+ Rxc4; 13.- Db3+ Rd4; 14.- Dd3, mate.

Staunton -Williams (Londres, 1851)

1.- f4, e6; 2.- e3, f5; 3.- g3. Cf6; 4.- Ag2, d5; 5.- Cf3, e5; 6.- b3, Cc6; 7.- 0-0, Ad6; 8.- Ab2, 0-0; 9.- De2, Ac7; 10.- Ca3, a6; 11.-Tad1, b5; 12.- c4, bxc4; 13.- bxc4, Tb8; 14.-Axf6, Dxf6; 15.- cxd5, exd5; 16.- d4, c4; 17.- Ce5, Cb4; 18.- Caxc4, dxc4; 19.- a3, Axe5; 20.- dxe5, Df7; 21.- axb4, Txb4; 22.- Td6, Ab7; 23.- e6, Dc7; 24.- Td7, Dc8; 25.- Dd1, Ac6; 26.- Axc6, Dxc6; 27.- Dd4, Rf6; 28.- Td6, Db5; 29.- Td8+, Tf8; 30.- Txf8+, Rxf8; 31.- Dd6+, Re8; 32.- Td1, Abandonan.

PARTIDA DE DILARAM



1. Th8+, Rh8 2. Af5+ (movimiento particular medieval) 2. ... Rg8 3. Th8+, Rh8 4. g7+, Rg8. 5 Ch6 mate.

Lichteinhein,T - Morphy,P [C55]
Nueva York, 1857

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Ac4 Cf6 5.e5 d5 6.Ab5 Ce4 7.Cxd4 Ad7 8.Cxc6 bxc6 9.Ad3 Ac5 10.Axe4



10...Dh4 11.De2 dxe4 12.Ae3 Ag4 13.Dc4

13...Axe3 14.g3 Dd8 15.fxe3 Dd1+ 16.Rf2 Df3+ 17.Rg1 Ah3 18.Dxc6+ Rf8 19.Dxa8+ Re7 Y las blancas abandonaron



Stauton - St. Amand [A43]
Paris, 1843

1.d4 c5 2.d5 f5 3.Cc3 d6 4.e4 fxe4 5.Cxe4 e5 6.Ag5 Da5+ 7.c3 Af5 8.Cg3 Ag6 9.Ad3 Axd3 10.Dxd3 g6 11.C1e2 Ae7 12.Ce4 Db6 13.0–0 Cd7 14.Axe7 Cxe7 15.Cg5 h6 16.Ce6 Cf8 17.Cxf8 Txf8 18.b4 cxb4 19.cxb4 Rf7 20.Rh1 Rg7 21.f4 Tad8 22.Tad1 h5 23.Dc3 Db5 24.Dd2 Tf5 25.Cg3 Tf6 26.fxe5 Txf1+ 27.Txf1 dxe5 28.Dg5 Td7 29.Dxe5+ Rh7 30.Tf7+ Rh6



Y en esta posición las blancas anunciaron mate en cuatro jugadas , con la siguiente continuación. **31.Dh8+ Rg5 32.Ce4+ Rg4 33.h3+ Rh4 34.Tf4# 1–0**

II Historia del Ajedrez

INTRODUCCIÓN

Hacer una breve historia del ajedrez desde el primer campeón mundial hasta la actualidad no plantea problemas en relación a las fuentes, ya que éstas, a diferencia de otras etapas históricas de nuestro juego, son numerosísimas.

La etapa que me dispongo a tratar cubre desde finales del siglo XIX a nuestros días, un período en donde la humanidad ha vivido cambios revolucionarios; la ciencia y la técnica han conseguido avances inconmensurables, las artes han experimentado hasta crear criterios y valores estéticos totalmente nuevos, la sociedad y el hombre, en definitiva, han progresado inmensamente.

Pero frente a las luces y las mejoras sociales y políticas conseguidas hay evidentes sombras: la humanidad ha conocido en este período dos guerras mundiales devastadoras y una guerra latente ("llamada fría") entre dos sistemas social y económicamente contrapuestos, entre dos bloques que bipolarizaron el mundo y acabaron difuminando todas las otras grietas de la sociedad internacional, entre ellas la más importante de todas y que hoy persiste de forma lacerante, la dualidad entre ricos y pobres.

Hoy en día, en el siglo XXI, no existe guerra fría, pero la violencia y la injusticia social persisten en un mundo cada vez más globalizado.

El ajedrez ha experimentado, como no podía ser de otra manera, un progreso arrollador en este intervalo de tiempo, pero aquellos que lo han practicado han sido, claro está, hijos de su tiempo. Muchos han sufrido de una

manera u otra las consecuencias de la guerra o las miserias de la posguerra.

La revolución rusa y la posterior toma del poder bolchevique, en octubre de 1917, alumbró un tipo de estado nuevo. Un estado que el mismo siglo vería desaparecer en 1991, gestándose el embrión de la sociedad internacional en la que ahora vivimos. Sin embargo, estudiar el desaparecido modelo soviético es fundamental por la inmensa influencia y preponderancia que han tenido los ajedrecistas de ese estado desde la segunda mitad del pasado siglo.

La historia del ajedrez no la forman sólo los grandes campeones, todos aquellos que trabajan para potenciar el ajedrez de base o practican el juego contribuyen a que el ajedrez, paso a paso, tenga un lugar más destacado en el enriquecimiento de nuestra cultura.

LOS PRIMEROS CAMPEONES MUNDIALES. STEINITZ, LASKER, CAPABLANCA, ALEKHINE Y EUWE

El genial norteamericano Paul Morphy había salido triunfador del Nuevo Mundo y había superado con creces a todos sus rivales del viejo continente, en un período tan breve de tiempo (1857-59), se convirtió en una leyenda y sentó las bases del moderno juego posicional en las aperturas abiertas.

Sin embargo, en palabras de Lasker, entonces "estalló la Guerra Civil en Estados Unidos y rompió el corazón y la mente de Morphy".

"Cuando Paul Morphy, desesperado finalmente de la vida, renunció al ajedrez, dejó a Caissa profundamente desconsolada y con pensamientos tristes. A los maestros que pedían que les sonriese les oía distraída cual una madre tras la muerte de un hijo preferido. (…) Entonces, se ponen a reflexionar y uno de ellos lo hace larga e intensamente sobre Paul Morphy; la agradecida Caissa le anima, y así llega a gestarse el mayor hito en la historia del ajedrez: Wilhelm Steinitz proclama los principios de la estrategia, el resultado de su pensamiento inspirado e imaginativo".

Quien así homenajea al primer campeón mundial, mostrando con ello la grandeza de un espíritu agradecido, es su sucesor en el trono, Emmanuel Lasker, quién después de vencer a Steinitz afirmaría: "el jugador ha vencido al pensador", de hecho Lasker consideraba a Steinitz "un pensador digno de una cátedra en las aulas de una universidad".

Pero, ¿quién era Steinitz y cómo llegó a convertirse en 1886 en el primer campeón mundial de la historia del ajedrez venciendo a Johannes Hermann Zukertort?

Wilhelm Steinitz (14.5.1836-12.8.1900) nació en el ghetto judío de Praga; era el noveno hijo de trece en una familia de modestos comerciantes en artículos de ferretería. Tras finalizar sus estudios secundarios fue a Viena a estudiar en la Escuela Politécnica superior, aunque pronto decidió dedicar su vida al ajedrez. Fue campeón del mundo desde 1886 a 1894 y revolucionó el ajedrez con su pensamiento. Para tratar de captar en que consistía este pensamiento, sigamos nuevamente al gran Lasker, quien tanto se esforzó por dar publicidad a los principios de Steinitz: "Steinitz presentía que un plan, al ser una prescripción o una regla para alcanzar el éxito en el tablero de ajedrez, no podía basarse en la razón adscrita a ella durante su época, a saber, el genio del jugador, la fantasía creativa de un maestro, sino en la posición del tablero, que no debía concebirse como una combinación cuya solución depende de las consecuencias necesarias de los movimientos, sino que debía concebirse en algo enteramente distinto, a saber, en

una evaluación. El presentía esto y esta conciencia le llevó a formular su teoría."

La influencia de los descubrimientos de Steinitz fue inmensa en la evolución del ajedrez, plantear aquí todos los principios de su teoría excede con mucho las pretensiones de este trabajo, pero siempre hemos de recordar que cuando evaluamos una posición y percibimos superioridad o inferioridad, cuando buscamos una debilidad en la posición contraria susceptible de ser atacada, cuando tratamos de defendernos haciendo la menor concesión posible… que, en definitiva, cuando pensamos en ajedrez, nuestra deuda con el gran judío de Praga es inmensa.

Steinitz fue sin duda hijo de su época, hijo del positivismo (¡hemos de recordar acaso el inmenso progreso científico que se produjo en aquella época en el viejo continente y que sería exportada a buena parte del mundo!, aunque eso sí, no sólo se exportaron avances técnicos, científicos y sanitarios durante el proceso imperialista de las potencias europeas de aquella época, también se cometieron crueldades e injusticias de toda condición), en aquella época se tenía verdadera fe en la ciencia, en las posibilidades que el dominio de las leyes de la naturaleza brindaría al hombre.

Steinitz ya había vencido en enfrentamientos particulares (campeonatos del mundo no oficiales) a Anderssen (aunque eso sí, de forma mucho menos contundente que Morphy), a **Zukertort** y a **Blackburne** antes de proclamarse campeón del mundo en 1886.

Sin la absoluta fe en principios abstractos que caracterizaba a Steinitz, el ruso **Mijail Ivanovich Chigorin** (1850-1908) fue el rival más duro al que hubo de enfrentarse el campeón mundial antes de Lasker. Steinitz había superado claramente a los que se consideraban los mayores maestros del juego combinativo de la época, Zukertort y Blackburne, sin embargo, frente a Chigorin, el futuro campeón mundial había empatado (1-1) en Viena en 1882 y en Londres 1883 el ruso le ganó ambas partidas.

Chigorin, además, se había mostrado como un crítico y adversario fundamental de Steinitz. Como jugador, el Gran Maestro ruso tenía un estilo agudo, original y brillante, con un talento innato para los gambitos. Se consideraba a sí mismo "el último romántico del ajedrez".

El primer encuentro entre Chigorin y Steinitz se jugó en La Habana en 1889 al mejor de 20 partidas y prueba de lo encarnizado del enfrentamiento es el hecho de que sólo se produjeron unas tablas, después de mucha lucha, en la última partida. Steinitz acabaría venciendo por 10,5 a 6,5.

Chigorin se mostraba en desacuerdo con algunas de las ideas de apertura de Steinitz y en 1890/91 consiguió vencer brillantemente por 2-0 al campeón mundial en un encuentro por telégrafo disputado en Nueva York. Una anécdota curiosa es que la policía de Nueva York, al enterarse del sospechoso código telegráfico, arrestó al checo Steinitz como espía ruso (aunque fue puesto en libertad al día siguiente).

Quizá el punto más vulnerable de Chigorin era el hecho de que en ocasiones cometiera errores infantiles, increíbles en un jugador de su clase (tal vez por haber aprendido demasiado tarde a jugar al ajedrez, a los dieciséis años). Su asombroso descuido en posición ganadora en la vigesimotercera partida del segundo campeonato del mundo que jugó contra Steinitz (La Habana 1892), cuando podía empatar el encuentro, ha sido considerada el "descuido del siglo". El resultado final fue de +10 -8 =5[1] a favor de Steinitz.

Sin embargo, la influencia del genial maestro ruso ha sido inmensa, el libro del Gran Maestro (que llegó a ser campeón del

[1] 10 victorias, ocho derrotas y cinco tablas a favor de Steinitz.

mundo FIDE) Alexander Jálifman *Tchigorin, the first Russian Grandmaster* puede considerarse un tributo al padre de la escuela rusa.

Antes de ese segundo enfrentamiento por el campeonato mundial frente a Chigorin Steinitz había vencido a **Gunsberg** en 1890 en el que fue el tercer campeonato del mundo oficial.

Ya hemos mencionado el nombre del segundo campeón mundial, de quien hemos citado textos que muestran que comprendió mejor que nadie la profundidad del legado de Steinitz. El alemán **Emmanuel Lasker** (24.12.1868-11.1.1941), que llegó al trono tras vencer a Steinitz en 1894 es el campeón que más tiempo mantuvo su corona (¡nada menos que 27 años!). Lasker es sin duda alguna uno de los personajes más fascinantes de la historia del ajedrez, un intelectual de talla incomparable, doctor en matemáticas por la universidad de Erlangen (Baviera) en 1902, con una tésis sobre los módulos y números ideales, escritor de libros de filosofía como *Kampf* (Lucha), de 1907, o *Die Philosophie des Unvollendbar* (La Filosofía de lo inasequible), 1918, libro éste que el físico Albert Einstein (amigo de Lasker, de quién dijo que era una de las personas más interesantes que había conocido) admiraba. Fue también sociólogo con su última obra, *The Community of the Future*, de 1940, dramaturgo, jugador de Bridge con el equipo alemán en las olimpiadas, inventor de una máquina para detectar la localización exacta de un cañón mediante el ruido que producía al ser disparado. Una especie de radar que no llegó a patentar…

Con todo fue, por encima de todo, un profesional del ajedrez, que dirigió revistas especializadas; escribió su famoso *Manual de ajedrez* y jugó al máximo nivel durante toda su vida. De hecho, toda su obra filosófica cobra sentido en la forma en que el gran luchador Lasker concebía el ajedrez. Era un hombre sabio, de poderoso intelecto, cuyas mayores cualidades ante el tablero eran una capacidad inigualable de lucha, una fina comprensión psicológica (cómo explicar de otra manera su permanente "buena suerte") y, por encima de todo, un innato sentido común que le permitió en su época el haber mantenido una actitud casi indiferente hacia el estudio de las aperturas (pese a que hay algunas defensas que llevan su nombre).

En 1894, en un encuentro disputado en EEUU y en Canadá, Lasker venció finalmente a Steinitz por el resultado de +10 -5 =4. Steinitz ya no tenía la fuerza de antaño, y en un nuevo enfrentamiento por la corona con el campeón alemán en 1896 sólo pudo ganar dos partidas frente a las 10 victorias del gran Lasker.

En 1895 tuvo lugar en Hastings un torneo que congregó a lo mejor de su tiempo, allí ganó finalmente el gran jugador norteamericano **Harry Nelson Pillsbury** (1872-1906), uno de los más grandes jugadores de su tiempo, que se convertiría en uno de los más firmes rivales del gran campeón mundial. Desgraciadamente Pillsbury murió prematuramente, sin haber cumplido los 34 años, dejando en todo caso una brillantísima carrera ajedrecística. El resultado global de sus enfrentamientos con el alemán +5 -5 =4 muestra a las claras su fuerza y las posibilidades que hubiera tenido de haber llegado a disputar un encuentro por la corona.

En 1907 Lasker venció con enorme rotundidad un encuentro por el campeonato mundial frente al estadounidense Marshall, jugador que nunca fue una verdadera amenaza para los campeones, pero que merece ser recordado tanto por su célebre ataque **Marshall**, que pusiera en práctica por primera vez ante Capablanca, como por alguna partida extraordinaria, como la célebre que ganó a Levitsky en Breslau, 1912.

El siguiente match por el campeonato mundial lo disputaría Lasker en 1908, en

Dusseldorf y Munich, con el también alemán **Siegbert Tarrasch**, sin duda un jugador de extraordinaria fuerza, que sin embargo no estaba ya en sus mejores años. Es una pena que este encuentro entre colosos no se hubiese disputado antes. El doctor Tarrasch ha dejado un enorme legado en la historia del ajedrez, aprendió las ideas de Steinitz e hizo mucho por su difusión, magnífico teórico y comentarista, en el tablero y fuera de él sostenía con gran vehemencia sus principios y su contribución al ajedrez es impagable. Cómo escritor, varios de los aforismos más conocidos que jamás se hayan escrito sobre el ajedrez son obra suya. En general prefería métodos clásicos, algunos lo tacharon de ser un "dogmático posicional", pero la realidad es que era un jugador suficientemente fuerte como para haber sido campeón del mundo, aunque no todos los mejores jugadores han podido obtener ese privilegio…Algunos, como el doctor Tarrasch, son indiscutibles campeones sin corona. Tarrasch quizá subestimó un tanto los aspectos psicológicos de la lucha en ajedrez… y Lasker en eso era un consumado maestro. El resultado final fue +8 -3 =5 para el campeón.

Sin embargo, no todo el largísimo reinado del gran Lasker muestra una superioridad tan clara sobre sus rivales. Después de su victoria sobre Tarrasch, dos eminentes jugadores posicionales se perfilaban como los máximos candidatos a la disputa del título: el húngaro **Géza Maroczy** y el austríaco **Karl Schlechter.** Este último fue quien acabaría jugando un fascinante encuentro por el campeonato mundial en 1910 (en Viena y Berlín) frente a un Lasker que acababa de vencer con increíble rotundidad a otro de los aspirantes al campeonato del mundo, el franco-ruso **Janowski**, formidable jugador de ataque pero con un ajedrez mucho menos completo y sólido que su rival.

Las condiciones draconianas que hubo de aceptar Schlechter (debía vencer por más de un punto de diferencia para proclamarse campeón del mundo) nos parecen hoy en día abusivas, pero los privilegios del campeón en aquella época eran realmente muy grandes. Schlechter tenía que ganar la última partida para obtener la corona mundial, pese a ir con ventaja en el marcador. Después de una lucha sobresaliente y, de acuerdo con Kaspárov, muy por delante de su época, Lasker venció, con lo que el resultado final fue de 5-5 y el campeón retenía su título.

La necesidad que existía en la época de que el aspirante acumulase una bolsa en metálico exigida por el campeón para poder satisfacer sus honorarios en una lucha por el campeonato mundial era otra desgraciada característica de la época. Janowski encontró un mecenas en el artista Leo Nardos y pudo así disputar la corona mundial a Lasker en 1909, siendo vencido con enorme contundencia (+8 =3), sin embargo, un nuevo discípulo de Steinitz y uno de los jugadores más brillantes de toda la historia del ajedrez, el polaco **Akiba Rubinstein** (1882-1961) jamás pudo reunir el dinero necesario.

Muchas veces se acusa a Lasker de haber intentado eludir a sus rivales más fuertes (Tarrasch cuando estaba en su mejor forma, por ejemplo) aprovechándose de las prerrogativas de que disponía el campeón, Rubinstein sería el caso por antonomasia. Sin embargo, debemos recordar que ser un profesional del ajedrez en la época era casi una extravagancia y que intentar garantizarse unos honorarios apropiados era algo imprescindible para una persona que gastaba tantas energías en el noble juego.

Rubinstein era el duodécimo hijo de un maestro de escuela judío. Culto y refinado, políglota, modesto y tímido, Rubinstein tiene en su palmarés victorias sobre los mejores jugadores de su época, entre 1909 y 1912 sus resultados en torneos fueron impresionantes, como lo son sus aportaciones teóricas (importantes líneas de la francesa o la nimzoindia lle-

van su nombre). Su estilo se caracterizaba por la pureza, la lógica y una exquisita técnica que lo han convertido en uno de los mayores virtuosos del final de todos los tiempos.

Pero la Primera Guerra Mundial destrozó los nervios de Rubinstein y ya nunca volvió a ser el mismo. Hemos de recordar que el siglo XX ha supuesto una revolución con mayúsculas en la historia de la humanidad y también, por supuesto, en el ajedrez. Pero jamás olvidemos los horrores que el pasado siglo contempló y que dejaron huella indeleble en muchas generaciones. Rubinstein nunca volvió a ser el mismo después de la Gran Guerra, pero ninguna historia del ajedrez podrá omitirle.

Ha llegado ya el momento de hablar del tercer campeón mundial, el cubano **José Raúl Capablanca y Graupera** (19.11.1888-8.3.1942), sin duda uno de las figuras legendarias del ajedrez. De talento ingénito, nacido en una familia acomodada de La Habana, aprendió el juego observando a su padre cuando aun no había cumplido los cinco años. Éste lo llevó al club de ajedrez de la ciudad y pronto comprendieron allí que no podían darle dama de ventaja.

La Habana era un lugar propicio para el desarrollo del joven prodigio. A la tierna edad de trece años ya había derrotado a todos los mejores jugadores cubanos y en 1901 le ganó un match al campeón de Cuba, Juan Corzo. A los catorce años Capablanca pudo observar el segundo encuentro por la corona mundial entre Steinitz y Chigorin y en 1899 (un año después de que los españoles abandonarán la isla tras su derrota militar), Pillsbury dio una sesión de simultáneas a la ciega que también fue observada por el futuro campeón.

Las familias pudientes cubanas tenían después de 1898 una estrechísima relación con EEUU y Capablanca fue a Nueva York para estudiar inglés y prepararse a entrar en la universidad de Columbia. Pero el cubano se dedicó sobre todo a jugar al ajedrez, visitando el Manhatan Chess Club. A los dos años de universidad dejó su carrera de ingeniero para dedicarse al ajedrez, dando exhibiciones de simultáneas por todo el país. Su famoso match con Marshall se disputó en varias ciudades estadounidenses, allí el cubano dejó patente su enorme superioridad sobre el norteamericano.

Capablanca había dado ya muestras de su enorme talento, y ahora debía ir a Europa, como antes que él habían hecho otras grandes figuras americanas como Morphy o Pillsbury, a enfrentarse a los mejores jugadores del mundo. En 1911 Capablanca participó y venció en el importante torneo de San Sebastián (después de que varios veteranos maestros hubiesen puesto pegas a su inclusión entre los participantes), dando la palabra al propio campeón: "Algunos de los maestros objetaron mi inclusión (…). Uno de ellos era el Dr. Bernstein, contra quien tuve la fortuna de jugar en la primera ronda y vencerle de tal forma que logré el premio Rothschild por la partida más brillante del torneo". Capablanca sólo perdió una partida en todo el torneo, frente al gran Akiba Rubinstein.

Capablanca había mostrado al mundo su inimitable estilo: claro, elegante, con esa inigualable apariencia de sencillez que hace que su juego haya fascinado a tantas generaciones de ajedrecistas. Capablanca, de físico agraciado y maneras elegantes, simbolizaba el espíritu de una década que se prometía feliz desde una América que no había sufrido en su suelo los devastadores efectos de la Primera Guerra Mundial y que exportaba un modelo idealista, de paz y reconciliación, escenificado en lo que habían sido los catorce puntos del Presidente Woodrow Wilson una vez finalizada la Primera Guerra Mundial y en la creación de una Sociedad de Naciones (la organización antecesora de las actuales Naciones Unidas, que pronto se rebelaría como un enorme fra-

caso y que pronto abandonaría la potencia norteamericana).

Capablanca mostró enseguida su gran sentido práctico al desafiar oficialmente (con el apoyo de poderosos mecenas cubanos) a Lasker a jugar un encuentro por el campeonato mundial. Sin embargo, las exageradas condiciones que en su momento impuso el campeón dilataron la celebración del encuentro hasta 1921. En este intervalo de tiempo, Lasker había conseguido demostrar su supremacía venciendo el torneo de San Petersburgo de 1914, incluyendo una maravillosa victoria sobre Capablanca utilizando la variante del cambio de la apertura española.

Es curiosa la extraordinaria longevidad de Lasker, poco antes de perder en La Habana en 1921 había ofrecido renunciar al título en favor de Capablanca, y parece increíble que aceptase jugar el encuentro en la patria del cubano, donde el intenso calor habría de pasar factura a un hombre de su edad, como así fue de hecho. Pero lo cierto es que esto no acabó con el infatigable luchador y con posterioridad al enfrentamiento todavía aventajó al cubano en el torneo de Nueva York y en el celebrado en Moscú en 1925. En 1935, en el segundo torneo de Moscú, no sufrió ninguna derrota y fue todavía capaz de vencer a Capablanca. Todavía resulta más asombroso que en los tres enfrentamientos entre el segundo campeón del mundo, Lasker, y el quinto, Euwe, a lo largo de la historia !Lasker aventajó al holandés por tres cero¡ Es evidente que el viejo león seguía teniendo energía, aunque eso no le libro del odio nazi hacia los judíos. Lasker hubo de emigrar a América al final de su vida y su obra fue prohibida y quemada en su país natal.

En cualquier caso, el resultado en La Habana fue contundente a favor de "Capa" (+4 =10), que no perdió ninguna partida en el enfrentamiento: el mundo del ajedrez debía saludar a un nuevo campeón. De hecho, el logro de Capablanca de permanecer ocho años invicto dio lugar a su apodo de "la máquina" y a que durante mucho tiempo se le considerase invencible.

Capablanca fue también un magnífico escritor de manuales didácticos de ajedrez, como lo demuestra su obra *Fundamentos del ajedrez*. En 1951, Cuba editó una estampilla de 25 centavos con el retrato de Capablanca en ella. Fue la primera estampilla emitida con la figura de un Maestro de Ajedrez.

Hemos de hacer un alto para hablar del gran teórico del ajedrez innovador **Aaron Nimzovich**, jugador oriundo de Riga, aunque nacionalizado danés. Sus famosos libros *Mi sistema*[2] y *La práctica de mi sistema* ampliaron los principios de Steinitz, sentando las bases de buen número de ideas revolucionarias. Nimzovich defendió y demostró que, si para crear un centro, los peones son los más apropiados (debido a su estabilidad), también pueden ser sustituidos por piezas. Nimzovich comenzó a emplear conceptos como centro flexible, debilidad del complejo de casillas de un determinado color, profilaxis, bloqueo… si bien nunca fue un verdadero aspirante a destronar a *Capa*, su importancia como escritor y teórico es capital, de hecho, dos de las defensas más sobresalientes que jamás se hayan creado contra la salida 1.d4, la Defensa Nimzoindia y la Defensa India de Dama son inspiración suya. También conviene resaltar el denodado enfrentamiento que mantuvo con su "enemigo" Tarrasch sobre la línea 1.e4, e6 2.d4, d5 3.e5, jugada que inicia la variante del avance de la Defensa Francesa, que él siempre defendió y practicó y a la que el Doctor Tarrasch se oponía con igual vehemencia.

Nimzovich fue el pionero del hipermodernismo y **Savielli Tartakower** (creador de la apertura catalana y fuerte e inteligente jugador, autor de varias máximas que figuran en todas las antologías de frases célebres del ajedrez, cómo aquella que tanto gustaba a Leonid Stein: "quien se arriesga puede perder, quien

[2] Es curioso que setenta y cinco años después de que Nimzovich publicase esta obra capital, el Maestro Internacional John Watson haya publicado una titulada *Los secretos de la estrategia moderna en ajedrez. Avances desde Nimzovich*. Que precisamente trata de mostrar el enorme avance que han tenido las concepciones estratégicas desde que Nimzovich escribiera *Mi sistema*, reconociendo con todo la importancia señera de esta obra. Hoy en día la codificación de principios ajedrecísticos en gran escala ha perdido gran parte de su valor. El jugador moderno obtiene su perspectiva e intuición del análisis de gran número de posiciones y este hecho se combina con la menor relevancia de muchas de las normas clásicas. Watson con todo señala *Mi sistema* como una de las obras más preclaras que jamás se hayan escrito en ajedrez y como un libro algo humorístico y sumamente divertido que consigue además la difícil tarea de dar vida a la teoría.

no lo hace, ya ha perdido."), su principal popularizador. **Richard Reti** fue el difusor de esta corriente que más éxitos logró a nivel magistral, sobre todo a comienzos de los años veinte.

Es ahora el momento oportuno de hablar de un jugador que era capaz de absorber todo el ajedrez antiguo al mismo tiempo que las últimas manifestaciones del pensamiento ajedrecístico (el hipermodernismo), procesándolo todo a un nivel superior, el sucesor de Chigorin (aquél que había sido el primer Gran Maestro ruso), **Alexander Alexandróvich Aliojin** (31.10.1892-24.3.1946) o **Alekhine**, en la versión afrancesada de su nombre, el cuarto campeón del mundo y el único que murió en posesión del máximo título.

Alekhine fue un jugador de asombrosa imaginación, de extraordinarios recursos y de ilimitada capacidad de agresividad psicológica. Fischer se asombraba del estilo de Alekhine, ya que no lograba ver nada claro ni limpio en su forma de jugar: "Cierto que a él le daba resultado, pero difícilmente podría funcionar para cualquier otro jugador". Pero Alekhine era un jugador extraordinariamente completo, que sentía un amor apasionado por el ajedrez y una energía inigualable en el tablero.

La vida de Alekhine resulta extraordinariamente ajetreada[3] (!sin duda el adjetivo apropiado para él¡), descendiente de una familia perteneciente a la más rancia aristocracia rusa, hubo de sufrir el dolor de largos días de guerra y revolución para finalmente emigrar a Francia (después de haber estado en la cárcel, probablemente por sus orígenes nobiliarios, tras la revolución bolchevique de octubre de 1917). Allí se doctoró en Derecho, pero la ocupación alemana de Francia durante la Segunda Guerra Mundial le dejó en posición difícil. Posteriores acusaciones de colaboracionismo (Alekhine escribió durante la ocupación algunos artículos que, aunque luego negaría su paternidad, le dejaron en situación casi de proscrito, a pesar de conservar el título de campeón, particularmente una serie conocida como *Ajedrez ario, ajedrez semítico*. El diario alemán Pariser Zeitung fue quien editó estos textos antisemitas del campeón). Posteriormente, Alekhine estaría un tiempo en España, dónde pudo dar clases en su juventud a uno de los más grandes jugadores españoles de todos los tiempos, **Arturo Pomar**.

Alekhine moriría repentinamente en un hotel de Estoril, a los 53 años. Hoy en día descansa en París, en el cementerio de Montparnasse.

Según Kaspárov, "Alekhine fue el primero que empezó intuitivamente a combinar los tres factores en su juego" (material, tiempo y calidad de posición, siguiendo al mismo Kaspárov); "vinculándolos entre sí. Demostró claramente que el material es sólo una de las posibles formas de obtener ventaja. Al crear cierto tipo de posiciones, podía sacrificar uno o dos peones, ¡o incluso una pieza! A veces se pasaba de la raya, pero en general actuaba sobre la base de que el ajedrez es muy diverso y que el sacrificio de material, estrictamente regulado por la Escuela de Steinitz, podía, en realidad, aportar otras ventajas. A menudo, Alekhine planteaba problemas a sus oponentes que éstos no podían resolver, pues eran incapaces de competir a tal nivel de complejidad en el juego."

El enfrentamiento por el campeonato mundial entre Alekhine y Capablanca en Buenos Aires en 1927 es uno de los acontecimientos más apasionantes de la historia del ajedrez, dos genios en la cumbre de su fuerza y en la plenitud de su talento. Se disputó al primero que consiguiese seis victorias sin fijar un número máximo de partidas, sin embargo, si el marcador reflejaba 5-5 el encuentro se declararía finalizado y el campeón retendría su título, una importante ventaja a favor de Capablanca. Pocos dudaban de la victoria del cubano, que

[3] Realmente Alekhine conoció las conflagraciones mundiales desde diversas posiciones. En 1914, durante la Primera Guerra Mundial fue hecho prisionero en Mannheim, Alemania. Permaneció cerca de un mes en una celda junto a los también ajedrecistas rusos Bogoljubow, Rabinovich, Bogatirrchuck, Romanowsky y Selesniev. Cuando fue liberado trabajó en la Cruz Roja de Rusia, donde le condecoraron en cuatro ocasiones. En 1919 era declarado sospechoso de espionaje y estuvo preso quince días en Odessa, Ucrania. En 1920 fue intérprete del Partido Comunista y Secretario del Departamento de Educación. En 1921 abandonó Rusia bajo confusas circunstancias. Según algunos, relacionado con los rusos blancos, estaba sentenciado a fusilamiento por los bolcheviques y recibió la ayuda de León Trotsky, que era aficionado al ajedrez, para escapar. Fueran cuales fuesen las causas de su salida de Rusia, el caso es que nunca volvió y acabó haciéndose ciudadano francés. Luego vendrían las acusaciones de colaboracionismo con los nazis…

por aquel entonces era considerado invencible. Sin embargo, Capablanca se dejó arrullar por esa leyenda y descuidó en parte su preparación. El resultado final fue +6 -3 =25 a favor de Alekhine después de un largísimo y tenso duelo, con varias alternativas.

Muchos recriminan a Alekhine no haber dado opción a la revancha con el cubano (aunque este asunto es más complejo), tal vez como represalia por las desfavorables condiciones en que hubo de enfrentarse a "Capa" en 1927. Las relaciones entre ellos se deterioraron por completo con el paso del tiempo. Sin embargo, con la muerte de Capablanca el 8 de marzo de 1942 (el dictador cubano Batista se hizo cargo personalmente de sus trámites funerarios)[4] Alekhine renunció a cualquier sentimiento de hostilidad hacia él: "Capablanca le fue arrebatado prematuramente al mundo del ajedrez, con su muerte hemos perdido a un genio que nunca tuvo igual ni lo tendrá".

El resultado global de las partidas con definición entre estos dos geniales jugadores quedará por siempre establecido en 7-7, cómo dice Kaspárov, "Caissa es rigurosa, pero justa".

Alekhine sí disputó dos encuentros por el máximo título frente a un jugador claramente inferior al cubano, **Efim Bogoljubov**, al que venció claramente tanto en 1929 como en 1934.

No obstante, un año después, en 1935, un Alekhine en crisis perdería momentáneamente su título, si bien por la mínima, ante el que pasaría a la historia como el quinto campeón del mundo, el holandés **Max Euwe** (20.5.1901-26.11.1981).

Max Euwe había nacido a comienzos del siglo XX en Amsterdam, en el seno de una familia de un modesto maestro de escuela que tenía seis hijos. Erudito y pragmático, doctor en matemáticas, además de un destacado especialista en computadoras, no estaba considerado un jugador profesional de ajedrez (ejercía como docente de matemáticas en un instituto), lo cual sólo permitía a Euwe jugar al ajedrez durante las vacaciones escolares. Pese a todo, ¡Euwe llegó a campeón del mundo!, su efímero reinado (1935-1937) no es óbice para que Euwe haya llegado con todo merecimiento al reducido olimpo de los campeones mundiales, de acuerdo con Smyslov: "En la vida nada sucede por accidente; cualquiera que fuese la forma en que se encontrase Alekhine, sólo podría ganarle un encuentro alguien de la máxima categoría. Euwe jugó mejor que él, y con pleno merecimiento se proclamó campeón".

Euwe vencío a Alekhine en 1935 por el resultado global de 14,5-13,5 y perdió el match de revancha (Alekhine no cometió el "error" de Capablanca y se aseguró esta posibilidad, algo a lo que un perfecto caballero como Euwe no puso ninguna pega) en 1937 de forma bastante holgada (Alekhine consiguió vencer diez partidas al holandés por sólo cuatro de su rival).

Euwe fue así mismo el primer campeón del mundo que llegó a presidente de la FIDE, en 1970. En unos años difíciles su sentido de la responsabilidad y la ecuanimidad le permitieron desempeñar con éxito esta labor.

EL PREDOMINIO SOVIÉTICO HASTA FISCHER

Alekhine murió con el título de campeón, pero desde hacía ya bastante tiempo una nueva hornada de extraordinarios ajedrecistas había aparecido en el ruedo internacional. En el torneo AVRO de 1938 tanto **Reuben Fine** (que posteriormente abandonaría el ajedrez para dedicarse a la psiquiatría), como **Paul Keres**, como **Mijaíl Botvinnik** habían quedado por encima de Alekhine, Capablanca y Euwe. Pero la Segunda Guerra Mundial paralizó la marcha normal de los acontecimientos.

[4] Es curioso, teniendo en cuenta el posterior devenir histórico de Cuba, que en 1933 Capablanca, como miembro del cuerpo diplomático cubano en Washington, en una entrevista con el entonces embajador soviético en EEUU Alexander Troyanovsky, coincidiese con éste en que la dependencia de lo que brindaba EEUU a la isla era excesiva y en el mutuo interés que supondría un intercambio comercial entre Cuba y la URSS. Capablanca parece ser en cualquier caso hoy en día un héroe nacional para todos los cubanos, sin necesidad de politizar su figura en uno u otro sentido.

De todos los grandes jugadores de la época, sólo el estonio Paul Petrovich Keres (vencedor junto al norteamericano Fine del fortísimo torneo AVRO), se encontraba en el "lado erróneo" (el dominado por el Eje) junto al campeón Alexander Alekhine. En esas circunstancias, Keres consideró una inmoralidad aceptar el enfrentamiento por la corona mundial que le ofrecía el campeón. Es paradójico que Alekhine muriera en un hotel de Estoril mientras Keres le esperaba infructuosamente para negociar un posible match por la corona, una vez que la guerra había acabado. Keres es, sin embargo, otro de los más grandes genios del milenario juego, un auténtico campeón sin corona al que durante su larga carrera plagada de éxitos faltó esa pizca de suerte necesaria para llegar a lo más alto.

Otro jugador que había intentado negociar un enfrentamiento con el campeón y que había recibido el visto bueno del politburó soviético para ello fue el sexto campeón mundial, **Mijaíl Moiseevich Botvinnik** (17.8.1911-5.5.1995), sin duda alguna, uno de los más grandes campeones, un innovador e investigador que elevó los niveles del juego a nuevas cimas y que al mismo tiempo es el máximo representante del absoluto predominio de los jugadores soviéticos (no hay que olvidar que Botvinnik fue el creador de la escuela soviética de ajedrez y que, por ejemplo, Kaspárov fue su alumno).

Botvinnik consideraba el ajedrez como el típico problema inexacto, en sus propias palabras: "Para resolver tareas inexactas es muy importante limitar la escala del problema, a fin de evitar empantanarse, y sólo así hay una posibilidad de resolverlo con mayor exactitud. Sería erróneo pensar que el ajedrez no refleja la realidad objetiva. Refleja lo que una persona piensa". En palabras de su alumno Kaspárov: "Ésta es la concepción que Botvinnik tenía del ajedrez, y también de la vida: reducir el problema a dimensiones operativas. Recuerdo que, a mediados de los setenta, me prevenía contra el peligro de extraviarse en las complejidades, diciéndome: *nunca serás un Alekhine si dejas que las variantes te controlen, y no al revés*. Esto me preocupó entonces, pero el sabio Botvinnik tenía, por supuesto, razón".

Botvinnik había nacido cerca de San Petersburgo y sólo aprendió a jugar al ajedrez a los doce años. Como Euwe, tenía otra especialización profesional, era ingeniero electrónico, posteriormente doctor en ciencias, aunque dedicó la mayor parte de sus esfuerzos profesionales al ajedrez.

Al final de su vida Botvinnik se manifestó vehementemente en contra de las tendencias a acelerar el ritmo de juego y a practicar asiduamente el ajedrez rápido. De todas maneras, sus mayores esfuerzos en esta época fueron encaminados a la programación informática en ajedrez (materia en la que fue uno de los pioneros), convencido de que algún día las computadoras ayudarían al ser humano a planificar de manera eficiente (el había sido un comunista convencido y hubo de contemplar al final de su vida el desmoronamiento del sistema en el que creía), él pensaba que el modelo de planificación seguía siendo el mejor, aunque la capacidad intelectual del ser humano para resolver problemas tan complejos cómo los económicos y los políticos era deficiente y que las computadoras podrían ayudarnos.[5]

Kaspárov, ve a su maestro como una "reliquia del régimen estalinista", que llegó a convertirse en "instrumento ideológico de la confrontación entre el Este y Occidente", aunque nunca deja de reconocer todo lo que aprendió de él y su inmenso legado en la historia del ajedrez. Al final, las relaciones entre Kaspárov y Botvinnik se emponzoñaron irremediablemente debido a sus diferencias políticas.

Volviendo a los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, una vez muerto Alekhine, Botvinnik maduró rápidamente la

[5] Sin embargo, el verdadero pionero en la programación informática en ajedrez había sido el gran experto en computadoras británico **Alan Turing**, sin duda uno de los grandes genios del siglo XX. Durante la II Guerra Mundial había sido elegido por los servicios secretos británicos para descifrar el código Enigma. En su equipo se encontraban tres de los mejores jugadores británicos del momento: **Golombek**, Milner-Barry y Alexander. Curiosamente, antes de que en los años cuarenta la investigación del Enigma se estableciese en Gran Bretaña, un ajedrecista insigne como **Savielli Tartakover** había colaborado pasando información a los servicios secretos franceses sobre este asunto.

idea de un match por el campeonato mundial a disputar por los mejores jugadores del momento. Algunos discrepaban de esta idea y consideraban que el título debía ser entregado a Euwe (único excampeón vivo).

Sin embargo, el match-torneo llegó a jugarse en La Haya, en 1948, y participaron Botvinnik, el futuro campeón Smyslov, Keres, Euwe y el norteamericano **Reshevsky**, aunque grandes jugadores que quiza hubiesen merecido su participación, como el polaco-argentino **Miguel Najdorf**[6] (que hubo de huir de su país natal por la ocupación nazi), quedaron fuera.

Es necesario hablar ahora de una organización, la Federación Internacional de Ajedrez, que si bien había sido fundada en París en 1924, con el conocido lema **Gens una sumus** (somos una familia) no llegó a tener verdadera influencia hasta después de la muerte de Alekhine y que fue a quién le correspondió organizar el torneo de La Haya. Desde el torneo de 1948 hasta 1993 la FIDE ha sido la única organizadora de campeonatos mundiales, con algunas anécdotas menores, como la protagonizada en 1975 por Bobby Fischer, que no defendió su título ante Anatoly Karpov porque la FIDE no accedió a sus extravagantes demandas. O la ocurrida en 1984, cuando el entonces presidente de la FIDE, Florencio Campomanes, anuló el encuentro entre Anatoly Karpov y Gary Kaspárov aduciendo agotamiento de los jugadores. El actual presidente de la FIDE es Kirsan Ilyumzhinov (desde octubre de 2004), que también preside la República de Kalmikia (Rusia).

El caso es que en 1948 Botvinnik se proclamó campeón del mundo. Posteriormente las reglas para la disputa del campeonato del mundo fueron elaboradas por el propio campeón y aprobadas por el congreso de la FIDE (París 1949). Por primera vez se establecía un ciclo de tres años, en un sistema clasificatorio orgánico: torneos zonales, luego un Interzonal y después un torneo de Candidatos, culminado por un match a 24 partidas por el título. En caso de empate final (12-12), el campeón conservaría el título, mientras que si perdía, tendría derecho a disputar un match-torneo por el título mundial con el nuevo campeón y el siguiente aspirante (en 1956 el campeón obtuvo simplemente el derecho a un match-revancha, en lugar de esto).

Botvinnik pudo retener su título en 1951 al empatar agónicamente con **David Bronstein**, genio del ajedrez combinativo, buscador incansable de la belleza en el tablero y uno de los pioneros en la comprensión del juego dinámico en determinadas posiciones casi inexploradas hasta entonces e inmensamente populares con posterioridad (como la India de Rey). De todas formas, la situación política de David Bronstein (al igual que la de Keres) en la URSS no era cómoda y esto pudo repercutir en el resultado final.

Botvinnik pudo conservar su título en el siguiente enfrentamiento por el campeonato del mundo, en 1954, empatando de nuevo el match, esta vez ante Smyslov.

Pero más sorprendente aun es la increíble habilidad con que Botvinnik desempeño su privilegio del match-revancha en dos ocasiones, después de haber perdido la corona mundial ante Smyslov en 1957 y ante Tal en 1960. Botvinnik era un auténtico maestro en la preparación y el estudio de sus rivales, y de ese modo pudo superar claramente a Smyslov (1958) y Tal (1961) después de haber perdido el título frente a ellos.

En 1963 Botvinnik perdió definitivamente el título frente al armenio Petrosian, cuando ya se consideró excesivo el privilegio a la revancha que tenía el campeón.

Botvinnik siempre considero imprescindible que el ajedrecista trabajará analíticamente, de la manera más minuciosa posible, en sus propias partidas, en busca de la verdad, y

[6] Sin duda una reseña muy breve para tan excelso jugador. Sin embargo, no me resisto a citar aquí al también argentino **Roberto Grau**, Maestro Internacional que escribió uno de los compendios pedagógicos más brillantes y completos que se hayan escrito en cualquier lengua, como hace notar el mismísimo Bobby Fischer, me estoy refiriendo a su **Tratado General de Ajedrez** en cuatro volúmenes.

luego publicará sus análisis para que pasaran el escrutinio de sus colegas ajedrecistas, considerando que ese era el modo para no perder nunca la objetividad. Kaspárov se hizo eco de las enseñanzas de su maestro, como así se desprende de su libro *La prueba del tiempo.*

Las aportaciones teóricas de Botvinnik son inmensas y su contribución al desarrollo moderno de las aperturas no tiene comparación. El patriarca del ajedrez soviético moriría en mayo de 1995, antes había legado al mundo ajedrecístico la publicación de sus mejores partidas en tres tomos conocidos como *Partidas selectas*, una auténtica joya. Siempre se le recordará como campeón.

El séptimo campeón mundial **Vasili Vasilievich Smyslov** (24.3.1921) ha sido (su retirada ha sido muy reciente y hasta hace poco todavía podíamos verlo en los anuales enfrentamientos entre damas y veteranos) un extraordinario jugador, cuya característica fundamental es un innato sentido de la armonía. Llegó a disputar tres encuentros por el título mundial frente a Botvinnik (una marca sólo superada con posterioridad en los cinco enfrentamientos que mantuvieron Kárpov y Kaspárov). Smyslov llegaría a declarar "creo que llevo toda la vida enfrentándome a Botvinnik".

Conquistó el título en 1957 y lo perdió en 1958. A pesar de su efímero reinado, la influencia de Smyslov ha sido extensa y profunda. Su juego se caracterizaba por una apariencia sencilla y una extraordinaria técnica en el final. Asimismo, inventó o revivió gran cantidad de sistemas de apertura que aun hoy perviven (y algunos de ellos llevan su nombre).

Hombre de carácter sensible e inteligente, con un profundo sentimiento religioso, en su juventud fue un distinguido barítono. En 1984 Smyslov batió todos los records de longevidad deportiva (quizás sólo Lasker y Korchnoi puedan compararselе) al enfrentarse a Gary Kaspárov en la final de candidatos al título mundial con 63 años (mientras que su rival acababa de cumplir 21).

El octavo campeón del mundo **Mijail Nejemevich Tal** (9.11.1936-28.6.1992) nació en Riga (Letonia) en una familia judía de elevado nivel cultural (su padre era médico). Tal llegó a convertirse en uno de los ajedrecistas más legendarios de todos los tiempos. Algunos comentaristas criticaban su estilo alocado, de riesgo continuo, agresivo a ultranza, e infravaloraban sus grandes triunfos, bajo el argumento de que sus sacrificios y combinaciones no eran correctos. Pero la realidad era que el gusto por el caos ante el tablero era la fuente de inspiración de este genio. Según Kaspárov: "Su audacia, el estilo arriesgado y los perturbadores sacrificios y combinaciones de su juventud, su impetuoso y chispeante optimismo… Con ello reflejaba a la sociedad soviética, a duras penas recuperada de las tinieblas estalinistas y ansiosa por disfrutar a manos llenas de la apertura instaurada por Jruschov."

En 1960 Tal se proclamó el campeón del mundo más joven de la historia hasta ese momento. Sin embargo perdió frente a Botvinnik al año siguiente, y el resto de su vida fue una sucesión de altibajos, visitas a hospitales y pasos por el quirófano debido a su precaria salud, pero complementada por partidas fantásticas y numerosos éxitos deportivos de un ajedrecista cuya capacidad atacante tal vez no haya sido igualada.

Tal falleció en Moscú el 28 de junio de 1992. Se le recordará no sólo por su juego y por haber sido campeón del mundo, sino también por su gran calidad humana y sentido del humor.

Hay que recordar también dentro de los grandes jugadores soviéticos de la época a **Efim Petrovich Geller**, uno de los jugadores más fuertes del mundo durante la décadas de los cincuenta y sesenta. Contribuyó mucho al

desarrollo de la teoría y sus resultados particulares frente a campeones del mundo son sencillamente impresionantes.

El noveno campeón del mundo fue **Tigran Vartanovich Petrosian** (17.6.1929-13.8.1984), quién finalmente fue capaz de vencer a Botvinnik en 1963 sin que se disputase ya ningún match-revancha. Nació en Tbilisi (Georgia), y acabó licenciándose en filosofía. Los libros que más le influyeron fueron ***Mi sistema* y *La práctica de mi sistema***, de Nimzovich, cuyas teorías siguió y perfeccionó. Petrosian es el maestro por excelencia de la defensa, su juego, ecléctico (basta echar un vistazo al famoso libro de recopilación de artículos y lecciones suyas *Ajedrez en la cumbre* para entender su increíble riqueza de recursos), pero en ocasiones oscuro y retorcido, no era del agrado de la mayoría de los aficionados, amantes de los grandes jugadores de ataque. Sin embargo, Petrosian fue uno de los jugadores más profundos, originales y extraordinarios que jamás hayan existido, una de las figuras imprescindibles para entender la estrategia moderna en ajedrez.

Después de vencer a Botvinnik en 1963, en 1966 derrotaría a Spassky en un nuevo enfrentamiento por la corona, pero tres años después cayó ante el mismo rival. Petrosian fue un jugador de estilo segurísimo, casi nunca perdía, pero tampoco arriesgaba demasiado para ganar, el número de tablas que registró en torneos fue muy elevado.

Fischer decía de él que "sabía detectar y alejar el peligro veinte jugadas antes de que éste surgiera". Botvinnik, por su parte, manifestaba: "Petrosian posee el talento más original y genuino de todos nuestros grandes maestros. Un talento sorprendente: sitúa sus piezas con tal clarividencia que todos los ataques sobre ellas encuentran grandes dificultades. Tiene un fino y raro estilo, al que es muy difícil adaptarse. Yo no supe hacerlo y perdí mi match en 1963".

Una anécdota curiosa es que Petrosian era sordo, de manera que cuando no quería ruido para concentrarse al jugar, desconectaba su audífono. Kaspárov lo ve como un "perfecto hijo de su época (…). Los sucesos del temprano período *Brezhnev* permitieron caracterizarlo como el tiempo de la obsesión por el método (…) La disminución de los ideales comunistas cedió su puesto al conformismo, la precaución y la reserva. En el caso de Petrosian, que tuvo una infancia difícil, hizo de la sobriedad y el cálculo los factores naturales de supervivencia, pues sólo de la calidad de su inteligencia y de sus propios recursos podría esperar un cierto grado de éxito".

El décimo campeón del mundo, **Boris Vasilievich Spassky** (30.1.1937) nació en San Petersburgo. Terminó los estudios de periodismo, algo que el mismo calificó de una pérdida de tiempo ya que desde muy joven decidió dedicarse profesionalmente al ajedrez. Al principio de su carrera su juego era posicional y muy maduro, impropio de su edad, pero desde 1961 su estilo empezó a ser más alegre y sus éxitos comenzaron a ser muy frecuentes. En 1965 ganó el torneo de candidatos y un año después se enfrentó a Petrosian, perdiendo por la mínima. Pese a todo, Spassky volvió a demostrar su clase en los sucesivos zonales, Interzonal y torneo de candidatos para volver a enfrentarse al armenio en 1969 y esta vez pasar a formar parte de los pocos elegidos por el destino para llevar los laureles del campeón.

Pero Spassky perdería en Reykiavik (1972) su título de campeón ante el legendario estadounidense Bobby Fischer, tal vez en el encuentro que más atención mediática ha despertado a lo largo de la historia. No sólo se trataba de un encuentro por el título mundial, en plena guerra fría se convirtió en un duelo que parecía reflejar la lucha por la hegemonía mundial entre las dos superpotencias.

Después de perder con Fischer, la vida no fue fácil para Spassky, la nomenclatura

soviética le condenó al ostracismo. Finalmente acabaría abandonando su país natal, casándose con una diplomática francesa en 1975 y convirtiéndose en ciudadano francés, país que todavía lo acoge. Él se quejó amargamente de las condiciones en las que había tenido que jugar, de que se le impuso con quién debía prepararse, quiénes debían acompañarlo y quiénes no…ni siquiera la decisión sobre si su esposa debía acompañarlo le pertenecía. Tampoco le gusto el entrenador que se le impuso, Geller, afirmando que Geller quería imponerle determinadas líneas que no iban con su estilo ni le apetecía jugar.

En 1992 jugó de nuevo en Sveti Stefan y Belgrado un match con Fischer, en un encuentro rodeado de polémica en el que Fischer se saltó el embargo que había decretado su país a Yugoslavia. Spassky volvería a perder frente al genial americano.

Es curioso que Spassky no haya dado muestras de ningún resentimiento hacia Fischer, hablando siempre bien de él en todo momento y considerando que su lucha era contra la corrupción y la podredumbre del mundo del ajedrez.

Spassky fue en todo caso un jugador completísimo, capaz de jugar bien todas las fases de la partida y en todo tipo de posiciones. Con el paso del tiempo, Spassky ha venido dando una cierta imagen de indolente y perezoso, amante de conversaciones relajadas ante un café o un buen vaso de vino, jugando poco y mostrando poca lucha, aficionándose a las tablas rápidas frente a oponentes teóricamente inferiores.

Kaspárov lo ve como "un buen dandy soviético, maestro de los ataques espectaculares, un actor innato en la escena del ajedrez. Además de un alabado talento, de su valentía e independencia, es famoso por su mordacidad y manifestaciones imparciales. La diferencia en su caso es que la celebridad nunca dependió del poder, ni de mendigar informaciones o intrigas para ganar o adquirir un capital político fuera de su nombre".

Siquiera un breve mención también merece el ajedrecista ucraniano **Leonid Stein**. Verdadero maestro del juego táctico, él mismo se consideraba un discípulo de Alekhine. Consiguió la hazaña de ganar nada menos que en tres ocasiones el campeonato de la URSS, aunque en los torneos interzonales sufrió con asiduidad la regla que limitaba a tres el número de participantes soviéticos en los torneos de candidatos. Murió prematuramente, en la cima de su talento, pero sin duda el libro de Eduard Gufeld y Efim Lazarev *Leonid Stein. La estrategia del riesgo* contribuirá a ampliar más el recuerdo y el legado de tan insigne ajedrecista en las jóvenes generaciones.

FISCHER, KÁRPOV Y KASPÁROV

Robert James Fischer (9.3.1943) es sin duda alguna una de las figuras más legendarias y polémicas de la historia del ajedrez.

Nació en Chicago y muy pronto desarrollaría una desmesurada pasión por el ajedrez. A la edad de seis años su madre (que se había divorciado de su padre cuando Fischer tenía dos años de edad) se traslado a vivir a Nueva York y Fischer se uniría al club de ajedrez de Brooklyn un año después.

Fischer abandonó el Instituto sin terminar su graduación. Sin embargo, su ascenso en el mundo del ajedrez fue meteórico. Con trece años derrotó en una de las partidas más espectaculares que se hayan visto a Donald Byrne en el "Rosenwald Memorial" y un año después (en 1957) se proclamaría campeón de EEUU. A los quince años Fischer se convertiría en el (hasta ese momento) Gran Maestro más joven de la historia.

A pesar de todo, Fischer aún habría de esperar mucho para lograr la cumbre. Diversos factores, en ocasiones su carácter, a veces la auténtica supremacía de los jugadores soviéticos retrasaron su ascenso.

A principios de los años setenta llegó a la final del campeonato mundial. Tras ganar el Interzonal de Palma de Mallorca y derrotar a Taimanov (6-0), a Larsen (6-0) y Tigran Petrosian (6,5-2,5), Fischer se ganó el derecho a enfrentarse en Reykiavik (Islandia) al campeón del mundo Boris Spassky.

Mención especial merece, pese a la contundencia de su derrota, el danés **Bent Larsen**, junto a Fischer el mejor de los jugadores occidentales de la época y un ajedrecista de extraordinaria combatividad, que curiosamente había sido el único capaz de vencer a Fischer en el Interzonal de Palma de Mallorca.

El enfrentamiento en Islandia en 1972 dejó patente no sólo la genialidad de Fischer sino también sus excentricidades (llegó a quejarse de las luces de las cámaras y de los espectadores que comían chocolate). Después de que prácticamente se suicidara en un final igualado en la primera partida, Fischer no se presentó a la siguiente, pero el dos cero inicial no fue óbice para que Fischer se proclamase campeón con una evidente superioridad (7 partidas ganadas, tres perdidas y once tablas).

El encuentro fue visto más como un enfrentamiento político que deportivo, y esto contribuyo a glorificar a Fischer. Sin embargo y, desgraciadamente, este fue prácticamente el fin de la carrera ajedrecista del norteamericano, quien a partir de este momento sólo se vería rodeado por la polémica. En 1975, cuando había de defender su título ante Anatoly Kárpov, planteó exigencias inaceptables para la FIDE, la cual le despojó del título en favor del ruso.

En 1992 se saltó el embargo de EEUU a Yugoslavia para jugar el mencionado match de Sveti Stefan y Belgrado, de nuevo con Boris Spassky. Esto fue considerado como una traición en su país natal y a partir de ese momento Fischer se convirtió en un fugitivo.

A pesar de las muestras de desequilibrio que ha venido dando Fischer a tenor de muchas de sus declaraciones en los últimos tiempos, esperamos que pueda vivir hoy en día tranquilo en Islandia, tras haber obtenido la nacionalidad de aquel país y después de haber pasado ocho penosos meses de detención en Japón, pendiente del traslado a EEUU, donde está reclamado por la justicia.

Fischer es por su estilo un jugador excepcional, para muchos el más completo que jamás haya existido. Magnífico tanto en el plano táctico como en el estratégico, dotado con una excepcional técnica y capaz de jugar con igual maestría las posiciones más diversas. Kaspárov dice de el que es "el más *agitado* y ambiguo campeón. Su extraordinaria y continua capacidad de autosuperación por tener éxito le convirtieron en una leyenda viva del ajedrez. (…) Este genio misántropo abandonó la escuela para estudiar a fondo el ajedrez soviético y, para entusiasmo de Occidente, ¡consiguió dominarlo! De forma implacable y con una exigencia sin compromiso, mejoró las condiciones del juego, la consideración social del ajedrez y de los ajedrecistas. Fischer modernizó en la práctica aspectos arcaicos del juego y hubiera llevado a cabo por completo la conversión del ajedrez al profesionalismo de no haber descarrilado en el camino. Pero algunos demonios de su carácter y un excesivo individualismo acabaron por convertirlo en un ermitaño, llevándolo a obrar a su modo en el proceso de desarrollo del ajedrez (…)".

Anatoly Evgenievich Kárpov (23.5.1951) es el jugador que más torneos ha ganado a lo largo de la historia del ajedrez (En el 2005 conquistó el número 161 de su carrera en Burdeos) un récord difícilmente superable.

Nació en Zlatoust, un pueblecito de los Urales. Su padre, ingeniero de minas, le enseñó a mover las piezas a los cuatro años. Fue en 1963 cuando cayó en sus manos, mientras se encontraba enfermo en un hospital, una selección de partidas de Capablanca que en sus propias palabras le dejaron una huella indeleble y marcaron su estilo. En 1964 entra en la escuela de ajedrez por correspondencia de la "Sociedad de Deportes Trud". En su grupo estaban Balashov y Razuvaev. La escuela estaba dirigida por Mijaíl Botvinnik.

En 1965, Kárpov, a los quince años de edad, se proclamó el maestro más joven de la URSS. A partir de ese momento su progresión es impresionante y sus triunfos incontables. Cuando en 1975 Fischer era desposeído de su título, Kárpov paso a ser el nuevo campeón del mundo. Es curioso que Kárpov, en una entrevista publicada el año pasado en la revista JAQUE con motivo de su visita a Ibi (Alicante), manifestase: "Sinceramente, creo que en 1975 las probabilidades de Fischer de ganar el duelo eran algo mayores que las mías, pero si hablamos de 1976, ya no estoy tan seguro porque progresé mucho en un solo año".

Kárpov ha jugado desde ese momento muchos enfrentamientos por el campeonato del mundo, los dos primeros ante otra leyenda del ajedrez, un jugador que merece un lugar conspicuo en la historia del deporte-ciencia, el incombustible **Víctor Kórchnoi**.

A pesar de que Kórchnoi trató de ser boicoteado por las autoridades soviéticas después de que en 1976 solicitara asilo político en Occidente (de forma que sólo podía enfrentarse a jugadores soviéticos en encuentros individuales y nunca en torneos), éste jugador ha pasado a la historia del ajedrez como uno de los más grandes.

Realmente, Kárpov ya había jugado la final del torneo de candidatos frente a Kórchnoi en 1974 (sólo después se haría evidente que se trataba de un enfrentamiento por el título mundial). Posteriormente hubo dos enfrentamientos por la corona entre Kárpov y Korchnoi en Baguio 1978 y en Mérano 1981. Pero sin duda alguna el más igualado fue el primero, que gano Kárpov por la mínima. Es curiosa la opinión de Jaan Timman[7] sobre los acontecimientos "extradeportivos" del encuentro en la ciudad filipina: "Hubo cantidad de *pienso* para los periodistas en busca de sensacionalismo en Baguio; pero lo más asombroso fue cuán poco interesantes resultaron las complicaciones fuera del tablero, comparadas, por ejemplo, con las de Reykiavik 1972. Ya no recuerdo si Zujar (el famoso parapsicólogo que ayudó a Kárpov) estaba sentado en una de las cuatro filas delanteras del salón de juego durante esta partida" (se refiere a la número 21 del encuentro de Baguio) "o si en cambio estaba con el resto de la delegación soviética en la parte posterior de la sala; o si Kórchnoi, o algún miembro de su entorno, protestaba por esto o lo otro, o si los miembros de la secta Ananda Marga, con o sin sus vestimentas folclóricas, estaban sentados en el vestíbulo, o si los rusos habían ya convencido a las autoridades del encuentro de que los forzaran a abandonar el domicilio de Kórchnoi y la propia ciudad de Baguio (…)".

Antes de enfrentarse a Kárpov en Baguio, Kórchnoi hubo de superar sucesivamente a Petrosian, **Lev Polugaeivsky**[8] y Spassky en encuentros tensísimos.

El match de Merano (Italia) no estuvo exento tampoco de polémica (aunque era lógicamente imposible restablecer el nivel de popularidad que las circunstancias políticas habían concedido al enfrentamiento entre Fischer y Spassky). Los árbitros tuvieron que poner una tabla que separara los dos contendientes porque llegaron a darse patadas durante las partidas, Kórchnoi llegó a quejarse de que a Kárpov le pasaban mensajes codificados en los yogures que comía durante las partidas.

[7] Opinión extraída de su libro **El arte del análisis**.

[8] Lev Abramóvich Polugaevsky fue otro extraordinario jugador soviético, maestro del juego de posición. Durante mucho tiempo compaginó el ajedrez con su profesión de ingeniero. Especialista en la Defensa Siciliana, fue uno de los ajedrecistas que más hizo por desvelar sus secretos. Sus dos libros de *El laberinto siciliano* son ya clásicos.

La tensión fue enorme y, finalmente, el disidente Kórchnoi fue de nuevo derrotado en la ciudad tirolesa. Posteriormente, Kórchnoi declaró: "Soy un amante de la libertad y nunca hubiera aceptado someterme a la idea de ser un ciudadano ruso normal".

Luchador nato, "Víctor el Terrible" sigue siendo un adversario formidable después de haber cumplido los 70 años. Como reza el título de su autobiografía *Chess is my life*, Kórchnoi (desde hace ya mucho tiempo ciudadano suizo), ha consagrado su vida al ajedrez.

Otro jugador que merece ser destacado es el serbio afincado en Linares **Ljubomir Ljubojevic**, que fue uno de los mayores rivales de Kárpov antes del temible Kaspárov. Hoy en día "Ljubo" se haya prácticamente retirado del ajedrez de alta competición, aunque su deslumbrante talento le permita seguir fascinando cada vez que participa en algún evento. "Ljubo" fue sin duda el más grande maestro yugoslavo con posterioridad a **Svetozar Glígoric**, uno de los más formidables rivales que pudieron encontrar Petrosian, Spassky o Fischer durante sus reinados.

Pero sin duda alguna la mayor rivalidad jamás conocida ha sido la protagonizada durante cinco campeonatos del mundo y centenares de partidas entre Anatoly Kárpov y Gary Kaspárov. El primer duelo fue en Moscú en 1984 y se disputaba al primero que consiguiese ganar seis partidas. Kárpov barrió a Kaspárov en las primeras partidas, pero posteriormente Gary se recuperó. El match quedó suspendido por decisión del entonces presidente de la FIDE Florencio Campomanes, que alegaba extenuación en los jugadores (el marcador reflejaba un +5 -3 =40 a favor de Kárpov).

Pero un año después (1985), en la misma ciudad, Kaspárov se haría con la corona cuando derrotó a Kárpov por el resultado final de 11-13 a favor del aspirante. Al año siguiente, en 1986, Londres y Leningrado serían testigos una nueva victoria (12,5-11,5) de Kaspárov.

Sevilla 1987 fue uno de los encuentros más apasionantes entre los dos titanes. Kárpov lideraba por la mínima la clasificación a falta de una partida, sin embargo, perdió y el empate final le permitió al campeón (Kaspárov) conservar el título.

El quinto y último enfrentamiento por el título de campeón entre Karpov y Kaspárov fue en diciembre de 1990 y enero de 1991 (en las ciudades de Nueva York y Lion), Kaspárov retuvo su título por el resultado final de 12,5-11,5.

Después de que Kaspárov crease la PCA en 1993 y decidiese jugar un encuentro por el campeonato del mundo con el vencedor del ciclo de candidatos, el inglés **Nigel Short**, Anatoly Kárpov tuvo la oportunidad de volver a proclamarse campeón del mundo FIDE venciendo al holandés **Jaan Timman**.

Posteriormente venció a **Gata Kamski** en 1996 y a **Viswanathan Anand** en 1998, después de que el indio llegase prácticamente exhausto a la final después de una maratoniana lucha y acabara enfrentándose a un Kárpov descansado. Kárpov se negó después a empezar a competir desde la segunda ronda en el nuevo modelo de campeonato mundial que organizaba la FIDE, perdiendo definitivamente el título de campeón, que pasaría a manos de **Alexander Jálifman** en 1999 en Las Vegas.

Kárpov se ha destacado siempre por sus extraordinarias capacidades en el juego estratégico y por una depuradísima técnica. Siempre se ha dicho que el "gélido Toliá" era capaz de sacar agua de las piedras, la verdad es que su dominio en los finales es algo difícilmente superable y no sólo para la generación actual de ajedrecistas.

Gary Kimóvich Kaspárov (13.4.1963) nació en Bakú, la capital de Azerbaiyán. Su padre y su madre eran de descendencia judía y armenia respectivamente. Sus tempranos logros en ajedrez le hicieron acreedor a una invitación para estudiar bajo el tutelaje de Mijail Botvinnik, de quién Kaspárov se considera su único alumno directo. Botvinnik detectó de inmediato las posibilidades de su nuevo alumno y apostó por él. Desde luego, los extraordinarios logros obtenidos por Kaspárov a lo largo de su dilatada carrera lo hacen merecedor de la consideración que muchos le otorgan de mejor jugador de la historia. Ha luchado y vencido contra los mejores jugadores de diferentes generaciones conservando siempre una superioridad indiscutible. Tras anunciar en 2005 su retirada (que tal vez no sea definitiva) seguía siendo el incuestionable número uno del mundo.

Gary Kaspárov afirma percibir su estilo como "una cierta síntesis del ajedrez de Alekhine, Tal y Fischer", para después afirmar su propia interpretación histórica del momento político en el que llegó a la cumbre: "Para la historia, me proclamé campeón mundial en 1985, primer año de la perestroika de Gorbachov, proceso que finalizaría con la desintegración de la URSS y la transformación más importante del mapa mundial. Además, el planeta sufrió un proceso de cambio que modificó la existencia de millones de seres humanos. En el ajedrez no podía ser menos. Después de los desesperanzados intentos por revivir el pasado (los enfrentamientos con Kárpov), quedó trazado un camino y también una guerra extrema, todo ello muy importante en el panorama del deporte profesional. Por otra parte, deberán pasar aún muchos años de cambios en el porvenir por el bien del ajedrez y del mundo."[9]

No es extraño, a tenor de sus palabras y de su trayectoria, que Gary Kaspárov haya decidido en la actualidad dedicar sus mayores esfuerzos y energías a luchar políticamente en la oposición al actual presidente ruso Vladímir Putin. Sin embargo, las actuaciones políticas de Kaspárov tanto en su país como en el mundo del ajedrez son realmente polémicas. Apoyo al presidente Boris Yeltsin, quién rompió la URSS en 1991, y dos años después organizó un campeonato del mundo alternativo (después de acusar públicamente al presidente de la FIDE Florencio Campomanes de corrupción) dentro de la recién creada por él mismo Asociación Profesional de Ajedrez (PCA, en sus siglas en inglés). Sus comentarios y actitudes hacia muchos de sus colegas han sido también polémicas y a veces incluso ofensivas.

Pero, no obstante, Kaspárov ha mantenido su superioridad durante todo este tiempo, fundamentada en una capacidad de trabajo única (ayudado siempre por excelentes analistas y por lo que el denomina el "amigo metálico", fundamental hoy en la preparación de cualquier jugador), un conocimiento de las aperturas y una capacidad de innovación a las que nadie ha logrado acercarse, así como un dominio insuperable en todas las facetas del juego, especialmente en aquellas posiciones dinámicas donde pueda dar rienda suelta a su estilo agresivo y a su formidable visión táctica.

Después de creada la PCA, Kaspárov venció a Short en 1993 y en 1996 en Filadelfia a Anand. Pero el momento más triste de Kaspárov llegó en el año 2000, cuando perdió su trono de campeón mundial de la PCA ante el también ruso **Vladímir Krámnik** en Londres. Kaspárov no logró ni una sola victoria en este encuentro (dos derrotas y trece empates), puede decirse que se le atragantó el estilo seco y sólido que impuso Krámnik al juego. Se da la curiosa circunstancia de que Krámnik venía de perder ante el letón nacionalizado español **Alexei Shírov**, un jugador ante el que Kaspárov tiene unos resultados particulares abrumadoramente favorables. Sin embargo, no hubo patrocinador para el encuentro entre Shírov y Kaspárov, e, injustamente, Krámnik jugó por el título "extraofi-

[9] La mayoría de las opiniones de Kaspárov recogidas en este artículo están extraídas de las versiones españolas de su obra aun inacabada *Mis geniales predecesores*. Es curioso (como sabiamente observa mi amigo José Nicas), como Kaspárov, a pesar de declararse siempre profundamente anticomunista, está profundamente influido por la interpretación marxista de la historia en todos sus comentarios relativos a la historia del ajedrez, de hecho su visión de la historia es puro materialismo histórico. En definitiva, aunque nos revelemos contra la educación que hemos recibido está nunca dejara de reflejarse en nuestro modo de pensar.

cial" de la PCA, dándose la paradoja de que ganó.

Con todo, el "Ogro de Bakú" ha seguido manteniéndose invariablemente en el primer puesto del escalafón mundial en las listas que publica periódicamente la FIDE y la PCA, pero sus decepciones de participar en un campeonato mundial de reunificación le llevaron a anunciar su retirada del mundo de ajedrez después de ganar nuevamente su torneo predilecto, **Linares**, en este año 2005.

Kaspárov es además un extraordinario escritor de ajedrez (***La prueba del tiempo***, los diversos tomos de su última obra ***Mis geniales predecesores***…) y ha realizado enormes esfuerzos por propagar el ajedrez en todo el mundo a través de las escuelas e Internet.

EL AJEDREZ EN EL PRESENTE

La etapa de grandes campeones que marcan época con su superioridad sobre sus coetáneos y con su personalidad parece haber pasado (¿por cuánto tiempo?), los campeonatos de la FIDE se celebran por eliminatorias a dos partidas y, en caso de empate, se celebran partidas rápidas. En 1999, en Las Vegas, el ruso **Alexander Jálifman** (excelente teórico y jugador posicional de estilo activo, en palabras de Gennady Yefimovich) se proclamó campeón del mundo. Con posterioridad, en un breve espacio de tiempo, **Viswanathan Anand** (que tras la retirada de Kaspárov se convirtió por un tiempo en el número uno del mundo), el ucraniano **Ruslam Ponomáriov** (que ganó la final a su compatriota, el genial **Vassily Ivanchuck**, tres veces campeón de Linares) y el uzbeco **Rustam Kasimdzhánov** se han proclamado campeones del mundo.

El último campeón del mundo oficial de la FIDE es el genial jugador búlgaro afincado en Salamanca **Vesselin Topálov**, tras ganar el match-torneo de Linares-Morelia (2006). Topálov es, además, en estos momentos, el jugador número uno del mundo.

Por su parte, **Vladímir Krámnik** mantiene su condición de campeón de la PCA después de empatar su último match con el húngaro **Peter Leko**.

En el presente estamos pendientes de una plausible reunificación del campeonato mundial (en un enfrentamiento entre Topálov y Krámnik) que haría mucho bien para clarificar la situación actual del ajedrez de elite. Esperemos que Caissa eche una mano.

Entre las mujeres cabe destacar con mayúsculas a la húngara **Judit Polgar**, que últimamente está siempre entre los diez primeros puestos del escalafón mundial, y que ha conseguido llegar más alto que sus otras dos hermanas, Zsuza y Sofia, todas ellas educadas mediante un sistema de enseñanza muy particular en donde el ajedrez era preferente, sistema ideado por su propio padre, Laszlo Polgar.[10]

Un país en donde el esfuerzo educativo ha llevado a alcanzar admirables cuotas de nivel ajedrecístico es Cuba[11], país que tiene también una formidable tradición ajedrecística y que hoy en día posee jugadores de primera fila mundial como **Lenier Domínguez** o **Lázaro Bruzón**.

Desde luego, también habría que mencionar aquí otros países donde el ajedrez alcanza un nivel destacadísimo, como son Inglaterra[12], Holanda, Israel, Francia o las repúblicas que formaban parte de la desaparecida URSS. Con jugadores excepcionales como **Michael Adams**, **Boris Gélfand**, **Emil Sutovsky**, **Joel Lautier**, **Levon Aronian**, **Vladímir Akopian**… jóvenes o adolescentes que ya se sitúan en los primeros puestos mundiales como **Etienne Bacrot**, **Karjakin**, **Volokitin**, **McShane**…

[10] Hungría tiene una larga tradición ajedrecística de primer nivel. A grandes jugadores actuales como Peter Leko o Judit Polgar hay que tener en cuenta otros del pasado, como Geza Maroczy, **Lajos Portisch**, **Zoltan Ribli** …

[11] Como apunta el Maestro Internacional Julio Boudy, a partir del 1 de enero de 1959, la Revolución Cubana se dio a la tarea de masificar el deporte en general y el ajedrez se vio favorecido. Uno de los primeros pasos dado en este sentido fue organizar las competencias desde los niveles más bajos, municipales, regionales, provinciales y nacionales. De este modo comenzaron a surgir nuevas figuras que han convertido a Cuba en un país ajedrecísticamente prominente a nivel mundial.

[12] Inglaterra ha sido quizá el país occidental que más pronto alcanzó un gran desarrollo y originalidad ajedrecística generalizable a un gran número de jugadores. Un ya veterano y casi retirado jugador inglés que merece ser citado es John Nunn, fundamentalmente porque en los últimos tiempos se ha destacado como uno de los más excelsos escritores de libros especializados en ajedrez.

De entre los nuevos fenómenos adolescentes del presente ha de nombrarse al sorprendente y jovencísimo GM noruego **Magnus Carlsen**, que ya hoy es uno de los jugadores más fuertes del mundo pese a su tierna edad y cuyo futuro parece más que prometedor…

España también cuenta en estos momentos con un formidable nivel ajedrecístico. Además del gran maestro del ataque **Alexei Shírov**, jugadores del calibre de **Francisco Vallejo** o del más veterano **Miguel Illescas** son desde luego dignos de mención.

Un factor importantísimo en el ajedrez de nuestros días, como lo es en casi todas las áreas de conocimiento del presente, es la informática en general e Internet en particular. Hoy en día Internet permite que millones de personas puedan jugar con rivales de todas las partes del mundo sin moverse de sus casas. Las bases de datos (con millones de partidas) y los programas informáticos de ajedrez[13] (cada vez más potentes) son parte básica de la preparación tanto de los jugadores profesionales como de los aficionados. El ajedrez ha estado presente desde los albores de la inteligencia artificial y éste sigue siendo un campo fascinante de investigación para el presente y el futuro.

LAS OLIMPIADAS DE AJEDREZ[14]

El año de fundación de la FIDE (1924) también trajo consigo la creación de un evento singular: Las "Olimpiadas de ajedrez", que si bien aquel año de 1924 sólo contó con 18 países, hoy en día es una cita importantísima para el mundo ajedrecístico, una competición que se celebra cada dos años y en donde participan las selecciones nacionales de todos los países (absolutas[15] y femeninas), sin ningún tipo de fases previas o clasificatorias.

La competición es también vital para multitud de países con escasa tradición ajedrecística, ya que sólo en este evento pueden tener la posibilidad de participar en una competición del más alto nivel. Las tres últimas ediciones, en Bled (Eslovenia), en el 2002, en Calvià (España), en el 2004 y en Turín (Italia), en el 2006 han contado ya con la participación de más de 130 países.

La historia de las olimpiadas desde Helsinki 1952 fue abrumadoramente dominada por la URSS hasta la desaparición de ésta, con las excepciones de la Olimpiada de 1976, que se celebró en la ciudad israelí de Haifa y la URSS no participó, y la de 1978, en Buenos Aires, donde el formidable equipo húngaro liderado por **Portisch** y con jugadores de la talla de **Ribli** o **Sax** superó a los soviéticos y se alzó con el oro.

Desde la Olimpiada de Manila de 1992, Rusia ha venido heredando el dominio absoluto que había ejercido la URSS hasta entonces. Sin embargo, en la penúltima Olimpiada, celebrada en Calvià, una potentísima Ucrania (Ivanchuk, Ponomariov, Volokitin, Moiseenko, Eljanov y Karjakin) se alzó con el oro, desbancando a Rusia a la segunda posición. La debacle rusa ha llegado en la última Olimpiada (Turín 2006), donde finalmente Rusia sólo ha podido ser sexta. Las medallas han sido para una Armenia liderada por Aronian y Akopian (oro después de dominar la competición de principio a fin), China (plata) y EEUU (bronce).

Por su parte, la historia de las Olimpiadas tiene héroes propios, jugadores que han conseguido en estos eventos logros verdaderamente significativos, como el norteamericano **Isaac Kashdan**, el indio **Sultan Khan** (jugando varias veces como primer tablero de Gran Bretaña en los años 30, y venciendo a Capablanca en Hastings, 1930.), e incluso jugadores de nivel más modesto como el argentino **Isaías Pleci**…

[14] Algunos afirman que debería decirse Juegos Olímpicos, aunque la definición de Olimpiadas de Ajedrez es mucho más popular.

[15] En la categoría absoluta pueden jugar tanto hombres como mujeres.

PARTIDAS HISTÓRICAS

Para un monitor de ajedrez es indispensable acompañar cualquier explicación histórica con partidas jugadas por los personajes de los cuáles estamos hablando. El contenido de los análisis que se hagan dependerá por supuesto del nivel de los alumnos, pero en general un monitor de base ha de explicar las partidas "jugada a jugada" sin empantanar el contenido con un excesivo número de variantes.

La selección de partidas que uno pueda escoger para este cometido es algo completamente personal, aquí sencillamente doy una reducidísima muestra de algunas partidas ampliamente estudiadas en muchos libros y revistas que podrían merecer la atención de los alumnos en relación a algunas de las figuras históricas que hemos visto.

(4532) Steinitz,W - Von Bardeleben,C [C54] Hastings Hastings, 1895

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4

La apertura italiana es una de las más clásicas en la historia del ajedrez, de hecho, este sistema ya fue tratado por Damiano en 1512.

3... Ac5 4.c3 Cf6

Las blancas proyectan ocupar el centro con d4, aunque el desarrollo negro es cómodo.

5.d4

Si 5.0-0, el negro puede comer el peón de e4.

5...exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3

Esta línea de gambito fue mencionada ya por Greco, también se puede jugar 7.Ad2

7...d5?¡

Esta jugada creará problemas a las negras, la jugada principal es 7...Cxe4

8.exd5 Cxd5 9.0-0 Ae6 10.Ag5 Ae7 11.Axd5 Axd5 12.Cxd5 Dxd5 13.Axe7 Cxe7 14.Te1 f6 15.De2

Según Igor Zaitsev, es más fuerte 15.Da4¡

15...Dd7 16.Tac1 c6?

Había que jugar 16...Rf7.

17.d5¡

Steinitz pone en práctica sus principios, el blanco tiene ventaja y debe atacar si no quiere verse privado de esa ventaja, esta ruptura central es la antesala a una maravillosa combinación.

cxd5 18.Cd4 Rf7 19.Ce6 Thc8 20.Dg4 g6 21.Cg5+ Re8



22.Txe7+¡¡

¡Steinitz fue también un genio del ataque!

22... Rf8¡

Si 22...Rxe7 23.Te1 Rd6 (23...Rd8 24.Ce6+ Re7 25.Cc5+) 24.Db4+ Rc7 25.Ce6+ Rb8 26.Df4 Tc7 27.Cxc7 Dxc7 28 Te8++.

23.Tf7+¡

23.Dxd7?? Txc1, y gana el negro. Tampoco es buena 23.Txc8?, ya que la torre de c1 cortará el paso al rey en la combinación preparada por el primer campeón mundial.

Rg8 24.Tg7+ Rh8 25.Txh7+ 1-0

Von Bardeleben se rindió de una forma absolutamente antideportiva, abandonando la sala de juego sin regresar, pero el gran Steinitz le mostró al público asistente el mate en diez que había preparado:

25...Rg8 26.Tg7¡ Rh8 27.Dh4 Rxg7 28.Dh7+ Rf8 29.Dh8 Re7 30.Dg7+Re8

(30... Rd8 31.Df8+ De8+ 32.Cf7+, seguido de 33.Dd6++; 30...Rd6 31.Dxf6 (la torre de c1 no deja pasar al rey)

31.Dg8+¡. Re7 32.Df7+ Rd8 33.Df8+ Df8 34.Cf7+ Rd7 35.Dd6++. Una auténtica obra maestra.

(4440) Lasker,E - Chigorin,M [D07]
Hastings Hastings, 1895

1.d4 d5 2.Cf3 Ag4 3.c4 Axf3 4.gxf3 Cc6 5.Cc3 e6 6.e3 Ab4 7.cxd5 Dxd5 8.Ad2 Axc3 9.bxc3 Cge7 10.Tg1 Dh5 11.Db3 Cd8 12.Db5+ Dxb5 13.Axb5+ c6 14.Ad3 Cg6 15.f4 0-0 16.Re2 Tc8 17.Tg3 c5 18.Tag1 c4 19.Ac2 f5 20.Ac1 Tf7 21.Aa3 Tc6 22.Ac5 Ta6 23.a4 Cc6 24.Tb1 Td7 25.Tgg1 Cge7 26.Tb2 Cd5 27.Rd2 Ta5 28.Tgb1 b6 29.Aa3 g6 30.Tb5 Ta6 31.Ac1 Cd8 32.Ta1 Cf7 33.Tbb1 Cd6 34.f3 Cf7 35.Ta3 g5 36.Re2 gxf4 37.e4 Cf6 38.Axf4 Ch5 39.Ae3 f4 40.Af2 Ta5 41.Tg1+ Rf8 42.Taa1 e5 43.Tab1 Cg7 44.Tb4 Tc7 45.Ab1 Ce6 46.Td1 Ced8 47.Td2 Cc6 48.Tb5 Txa4 49.dxe5 Cfxe5 50.Ah4 Tg7 51.Rf2 Tg6 52.Tdd5 Ta1 53.Ad8 Cd3+ 54.Axd3 cxd3 55.Txd3 Tag1 56.Tf5+ Re8 57.Ag5 T6xg5 0-1

(4616) Pillsbury,H - Lasker,E [D40]
St.Petersburg9596 St.Petersburg (4), 1895

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c5 5.Ag5 cxd4 6.Dxd4 Cc6 7.Dh4 Ae7 8.0-0-0 Da5 9.e3 Ad7 10.Rb1 h6 11.cxd5 exd5 12.Cd4 0-0 13.Axf6 Axf6 14.Dh5 Cxd4 15.exd4 Ae6 16.f4 Tac8 17.f5 Txc3 18.fxe6 Ta3 19.exf7+ Txf7 20.bxa3 Db6+ 21.Ab5 Dxb5+ 22.Ra1 Tc7 23.Td2 Tc4 24.Thd1 Tc3 25.Df5 Dc4 26.Rb2 Txa3 27.De6+ Rh7 28.Rxa3 Dc3+ 0-1

(14402) Capablanca,J - Tartakower,S [A80]
New York New York, 1924

1.d4 e6 2.Cf3 f5 3.c4 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.Cc3 0-0 6.e3 b6 7.Ad3 Ab7 8.0-0 De8 9.De2 Ce4 10.Axe7 Cxc3 11.bxc3 Dxe7 12.a4 Axf3 13.Dxf3 Cc6 14.Tfb1 Tae8 15.Dh3 Tf6 16.f4 Ca5 17.Df3 d6 18.Te1 Dd7 19.e4 fxe4 20.Dxe4 g6 21.g3 Rf8 22.Rg2 Tf7 23.h4 d5 24.cxd5 exd5 25.Dxe8+ Dxe8 26.Txe8+ Rxe8 27.h5 Tf6 28.hxg6 hxg6 29.Th1 Rf8 30.Th7 Tc6 31.g4 Cc4 32.g5 Ce3+ 33.Rf3 Cf5 34.Axf5 gxf5 35.Rg3 Txc3+ 36.Rh4 Tf3 37.g6 Txf4+ 38.Rg5 Te4 39.Rf6 Rg8 40.Tg7+ Rh8 41.Txc7 Te8 42.Rxf5 Te4 43.Rf6 Tf4+ 44.Re5 Tg4 45.g7+ Rg8 46.Txa7 Tg1 47.Rxd5 Tc1 48.Rd6 Tc2 49.d5 Tc1 50.Tc7 Ta1 51.Rc6 Txa4 52.d6 1-0

(15089) Reti,R - Alekhine,A [A00]
Baden Baden GER, 1925

1.g3 e5 2.Cf3 e4 3.Cd4 d5 4.d3 exd3 5.Dxd3 Cf6 6.Ag2 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cxd2 0-0 9.c4 Ca6 10.cxd5 Cb4 11.Dc4 Cbxd5 12.C2b3 c6 13.0-0 Te8 14.Tfd1 Ag4 15.Td2 Dc8 16.Cc5 Ah3 17.Af3 Ag4 18.Ag2 Ah3 19.Af3

Ag4 20.Ah1 h5 21.b4 a6 22.Tc1 h4 23.a4 hxg3 24.hxg3 Dc7 25.b5 axb5 26.axb5 Te3 27.Cf3 cxb5 28.Dxb5 Cc3 29.Dxb7 Dxb7 30.Cxb7 Cxe2+ 31.Rh2



31...Ce4 32.Tc4 Cxf2 33.Ag2 Ae6 34.Tcc2 Cg4+ 35.Rh3 Ce5+ 36.Rh2 Txf3 37.Txe2 Cg4+ 38.Rh3 Ce3+ 39.Rh2 Cxc2 40.Axf3 Cd4 0-1

(8457) Rotlewi,G - Rubinstein,A [D40]
Lodz Lodz, 1907

1.d4 d5 2.Cf3 e6 3.e3 c5 4.c4 Cc6 5.Cc3 Cf6 6.dxc5 Axc5 7.a3 a6 8.b4 Ad6 9.Ab2 0-0 10.Dd2 De7 11.Ad3 dxc4 12.Axc4 b5 13.Ad3 Td8 14.De2 Ab7 15.0-0 Ce5 16.Cxe5 Axe5 17.f4 Ac7 18.e4 Tac8 19.e5 Ab6+ 20.Rh1 Cg4 21.Ae4 Dh4 22.g3



22... Txc3 23.gxh4 Td2 24.Dxd2 Axe4+ 25.Dg2 Th3 0-1

(22676) Euwe,M - Alekhine,A [A84]
Wch16 NLD (26), 1935

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 Ab4+ 4.Ad2 Ae7 5.Ag2 Cf6 6.Cc3 0-0 7.Cf3 Ce4 8.0-0 b6 9.Dc2 Ab7 10.Ce5 Cxc3 11.Axc3 Axg2 12.Rxg2 Dc8 13.d5 d6 14.Cd3 e5 15.Rh1 c6 16.Db3 Rh8 17.f4 e4 18.Cb4 c5 19.Cc2 Cd7 20.Ce3 Af6 21.Cxf5 Axc3 22.Cxd6 Db8 23.Cxe4 Af6 24.Cd2 g5 25.e4 gxf4 26.gxf4 Ad4 27.e5 De8 28.e6 Tg8 29.Nf3 Dg6 30.Rg1 Axg1 31.Txg1 Df6 32.Cg5 Tg7 33.exd7 Txd7 34.De3 Te7 35.Ce6 Tf8 36.De5 Dxe5 37.fxe5 Tf5 38.Te1 h6 39.Cd8 Tf2 40.e6 Td2 41.Cc6 Te8 42.e7 b5 43.Cd8 Rg7 44.Cb7 Tf6 45.Te6+ Rg5 46.Cd6 Txe7 47.Ce4+ 1-0

(25777) Botvinnik - Capablanca [E49]
AVRO, 1938

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 d5 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 exd5 8.Ad3 0-0 9.Ce2 b6 10.0-0 Aa6 11.Axa6 Cxa6 12.Ab2 Dd7 13.a4 Tfe8 14.Dd3 c4 15.Dc2 Cb8 16.Tae1 Cc6 17.Cg3 Ca5 18.f3 Cb3 19.e4 Dxa4 20.e5 Cd7 21.Df2 g6 22.f4 f5 23.exf6 Cxf6 24.f5 Txe1 25.Txe1 Te8 26.Te6 Txe6 27.fxe6 Rg7 28.Df4 De8 29.De5 De7 30.Aa3 Dxa3 31.Ch5+ gxh5 32.Dg5+ Rf8 33.Dxf6+ Rg8 34.e7 Dc1+ 35.Rf2 Dc2+ 36.Rg3 Dd3+ 37.Rh4 De4+ 38.Rxh5 De2+ 39.Rh4 De4+ 40.Rh5 1-0

(22503) Glucksberg - Najdorf,M [A85]
Warsaw POL, 1935

1.d4 f5 2.c4 Cf6 3.Cc3 e6 4.Cf3 d5 5.e3 c6 6.Ad3 Ad6 7.0-0 0-0 8.Ce2 Cbd7 9.Cg5 Axh2+ 10.Rh1 Cg4 11.f4 De8 12.g3 Dh5 13.Kg2 Ag1 14.Cxg1 Dh2+ 15.Rf3



15... e5 16.dxe5 Cdxe5+ 17.fxe5 Cxe5+ 18.Rf4 Cg6+ 19.Rf3 f4 20.exf4 Ag4+ 21.Rxg4 Ce5+ 22.fxe5 h5# 0-1

(103323) Smyslov,V - Liberzon,V [A25] URS-chT URS, 1968

1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.Tb1 d6 6.b4 a6 7.e3 f5 8.Cge2 Cf6 9.d3 0-0 10.0-0 Ad7 11.a4 Tb8 12.b5 axb5 13.axb5 Ce7 14.Aa3 Ae6 15.Db3 b6 16.d4 e4 17.d5 Af7 18.Cd4 Dd7 19.Ab2 g5 20.Cce2 Rh8 21.Ta1 Cg6 22.f4 exf3 23.Rxf3 Ce7 24.Cc6 Tbe8 25.Ced4 Cfxd5 26.cxd5 Axd5 27.Cxf5 Txf5 28.Axg7+ Rg8 29.Txf5 Axb3 30.Txg5 Cg6 31.Ah6 De6 32.h4 Dxe3+ 33.Rh2 Dc3 34.Tf1 Ac4 35.Tf2 De1 36.Tgf5 Axb5 37.Ad2 Db1 38.Ad5+ Rh8 39.Ac3+ Ce5 40.Cxe5 dxe5 41.Txe5 1-0

(75942) Tal,M - Hecht [E13] Varna olm, 1962

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Ab4 5.Ag5 Ab7 6.e3 h6 7.Ah4 Axc3+ 8.bxc3 d6 9.Cd2 e5 10.f3 De7 11.e4 Cbd7 12.Ad3 Cf8 13.c5 dxc5 14.dxe5 Dxe5 15.Da4+ c6 16.0-0 Cg6 17.Cc4 De6 18.e5 b5 19.exf6 bxa4 20.fxg7 Tg8 21.Af5 Cxh4 22.Axe6 Aa6 23.Cd6+ Re7 24.Ac4 Txg7 25.g3 Rxd6 26.Axa6 Cf5 27.Tab1 f6 28.Tfd1+ Re7 29.Te1+ Rd6 30.Rf2 c4 31.g4 Ce7 32.Tb7 Tag8 33.Axc4 Cd5 34.Axd5 cxd5 35.Tb4 Tc8 36.Txa4 Txc3 37.Ta6+ Rc5 38.Txf6 h5 39.h3 hxg4 40.hxg4 Th7 41.g5 Th5 42.Tf5 Tc2+ 43.Rg3 Rc4 44.Tee5 d4 45.g6 Th1 46.Tc5+ Rd3 47.Txc2 Rxc2 48.Rf4 Tg1 49.Tf6 1-0

(92437) Spassky,B - Petrosian,T [D03] Wch26 Moscow (7), 1966

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ag5 d5 4.Cbd2 Ae7 5.e3 Cbd7 6.Ad3 c5 7.c3 b6 8.0-0 Ab7 9.Ce5 Cxe5 10.dxe5 Cd7 11.Af4 Dc7 12.Cf3 h6 13.b4 g5 14.Ag3 h5 15.h4 gxh4 16.Af4 0-0-0 17.a4 c4 18.Ae2 a6 19.Rh1 Tdg8 20.Tg1 Tg4 21.Dd2 Thg8 22.a5 b5 23.Tad1 Af8 24.Ch2 Cxe5 25.Cxg4 hxg4 26.e4 Ad6 27.De3 Cd7 28.Axd6 Dxd6 29.Td4 e5 30.Td2 f5 31.exd5 f4 32.De4 Cf6 33.Df5+ Rb8 34.f3 Ac8 35.Db1 g3 36.Te1 h3 37.Af1 Th8 38.gxh3 Axh3 39.Rg1 Axf1 40.Rxf1 e4 41.Dd1 Cg4 42.fxg4 f3 43.Tg2 fxg2+ 0-1

(108144) Larsen,B - Spassky,B [A01] Belgrade URS-World Belgrade (2.1), 1970

1.b3 e5 2.Ab2 Cc6 3.c4 Cf6 4.Cf3 e4 5.Cd4 Ac5 6.Cxc6 dxc6 7.e3 Af5 8.Dc2 De7 9.Ae2 0-0-0 10.f4 Cg4 11.g3 h5 12.h3 h4 13.hxg4 hxg3 14.Tg1 Th1 15.Txh1 g2 16.Tf1 Dh4+ 17.Rd1 gxf1Q+ 0-1

(58628) Byrne,D - Fischer,R [D97] New York Rosenwald New York, 1957

1.Cf3 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.d4 0-0 5.Af4 d5 6.Db3 dxc4 7.Dxc4 c6 8.e4 Cbd7 9.Td1 Cb6 10.Dc5 Ag4 11.Ag5 Ca4 12.Da3 Cxc3 13.bxc3 Cxe4 14.Axe7 Db6 15.Ac4 Cxc3 16.Ac5 Tfe8+ 17.Rf1 Ae6 18.Axb6 Axc4+ 19.Rg1 Ce2+ 20.Rf1 Cxd4+ 21.Rg1 Ce2+ 22.Rf1 Cc3+ 23.Rg1 axb6 24.Db4 Ta4 25.Dxb6 Cxd1 26.h3 Txa2 27.Rh2 Cxf2 28.Te1 Txe1 29.Dd8+ Af8 30.Cxe1 Ad5 31.Cf3 Ce4 32.Db8 b5 33.h4 h5 34.Ce5 Rg7 35.Rg1 Ac5+

36.Rf1 Cg3+ 37.Re1 Ab4+ 38.Rd1 Ab3+ 39.Rc1 Ce2+ 40.Rb1 Cc3+ 41.Rc1 Tc2# 0-1

(143475) Ljubojevic,L (2620) - Andersson,U (2585) [B85]
Hoogovens Wijk aan Zee (3), 1976

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cc3 Dc7 6.Ae2 a6 7.0-0 Cf6 8.Ae3 Ae7 9.f4 d6 10.De1 0-0 11.Dg3 Ad7 12.e5 dxe5 13.fxe5 Cxe5 14.Af4 Ad6 15.Tad1 Db8 16.Td3 Ce8 17.Ce4 Ac7 18.Tc3 Cc6 19.Axc7 Cxd4 20.Ad3 Da7 21.Cc5 Ab5 22.Ae5 Cc6 23.Axh7+ Rxh7 24.Tf4 f6 25.Th4+ Rg8 26.Dh3 Cd8 27.Ad4 b6 28.Cxe6 Cxe6 29.Dxe6+ Df7 30.De4 g5 31.Th6 Ta7 32.Tch3 Dg7 33.Tg6 Tff7 34.c4 1-0

(292198) Karpov,A (2715) - Kasparov,G (2750) [D87]
Belfort WCup Belfort, 1988

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3 Ag7 7.Ac4 c5 8.Ce2 Cc6 9.Ae3 0-0 10.0-0 Ag4 11.f3 Ca5 12.Axf7+ Txf7 13.fxg4 Txf1+ 14.Rxf1 Dd6 15.e5 Dd5 16.Af2 Td8 17.Da4 b6 18.Dc2 Tf8 19.Rg1 Dc4 20.Dd2 De6 21.h3 Cc4 22.Dg5 h6 23.Dc1 Df7 24.Ag3 g5 25.Dc2 Dd5 26.Af2 b5 27.Cg3 Tf7 28.Te1 b4 29.Dg6 Rf8 30.Ce4 Txf2 31.Rxf2 bxc3 32.Df5+ Rg8 33.Dc8+ Rh7 34.Dxc5 Df7+ 35.Rg1 c2 36.Cg3 Af8 37.Cf5 Rg8 38.Tc1 1-0

(711840) Kasparov,G (2805) - Kramnik,V (2725) [B33]
Novgorod Novgorod (4), 1994

1.e4 c5 2.Cc3 Cc6 3.Cge2 Cf6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 e5 6.Cdb5 d6 7.Ag5 a6 8.Ca3 b5 9.Cd5 Ae7 10.Axf6 Axf6 11.c3 0-0 12.Cc2 Tb8 13.h4 Ce7 14.Cxf6+ gxf6 15.Dd2 Ab7 16.Ad3 d5 17.exd5 Dxd5 18.0-0-0 e4 19.Ae2 Dxa2 20.Dh6 De6 21.Cd4 Db6 22.Th3 Rh8 23.Ag4 Tg8 24.Ce6 Tg6 25.Df4 Te8 26.Td6 Cd5



27.h5 Cxf4 28.hxg6 Dxd6 29.Txh7+ Rg8 30.gxf7+ Rxh7 31.fxe8Q Cxe6 32.Af5+ Rg7 33.Dg6+ Rf8 34.Dxf6+ Re8 35.Axe6 Df8 1-0

(1381435) Topalov Veselin (BUL) - Anand Viswanathan (IND) [C11]
It (cat.21) Dortmund (Germany) (3), 2001

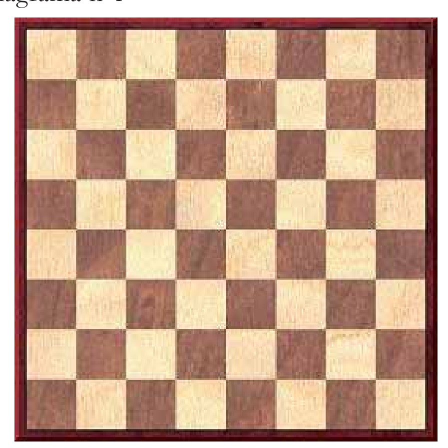
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 dxe4 5.Cxe4 Cbd7 6.Cf3 h6 7.Cxf6+ Cxf6 8.Axf6 Dxf6 9.Ab5+ c6 10.Ad3 a6 11.c3 c5 12.Ce5 Ad6 13.De2 cxd4 14.cxd4 Ad7 15.0-0 Df4 16.g3 Dxd4 17.Cxd7 Rxd7 18.Df3 Re7 19.Dxb7+ Rf6 20.Tad1 Da7 21.Df3+ Re7 22.Dg4 g5 23.Ac4 Db6 24.Td3 Tad8 25.Tf3 Ae5 26.Te1 f6 27.Dh5 Db4 28.Txe5 Dxc4 29.Te1 Dxa2 30.Dg6 Thf8 31.Dxh6 Dxb2 32.Dg7+ Tf7 33.Txe6+ Rxe6 34.Te3+ De5 35.Txe5+ fxe5 36.Dxg5 Tdf8 37.Dg4+ Rd5 38.Dd1+ Rc5 39.Dc2+ Rb4 40.Db2+ Rc5 41.Dxe5+ Rb6 42.h4 a5 43.h5 Td7 44.De6+ Rc7 45.h6 1-0

Rudimentos

El tablero y las piezas

El ajedrez se juega sobre un tablero cuadrado de ocho filas por ocho columnas en el que las casillas claras y oscuras se van alternando según muestra el diagrama 1.

Diagrama nº1



- Ocho casillas en sentido horizontal forman una fila.
- Ocho casillas en sentido vertical forman una columna.
- El tablero está compuesto pues, por sesenta y cuatro casillas que forma ocho filas y ocho columnas.
- Al conjunto de casillas de igual color ubicadas en sentido oblicuo y unidas por sus vértices se le llama diagonal. Hay dos grandes diagonales compuestas por ocho casillas cada una, la diagonal a1-h8 y la diagonal h1-a8.

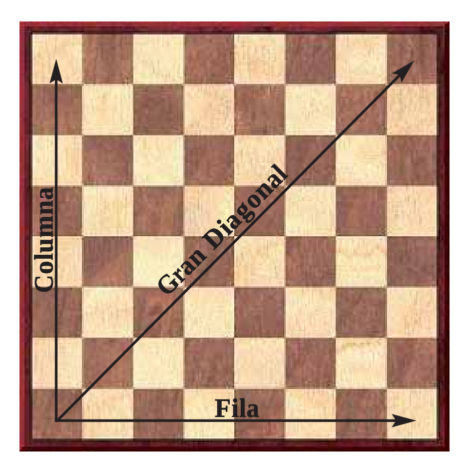


Diagrama nº2

Ubicación de las piezas al iniciar la partida



Diagrama nº 3

Las piezas blancas se ubican en las horizontales 1 y 2, mientras que las negras en las 7 y 8.

Partes del tablero

Comúnmente el tablero se divide en dos partes:

Diagrama nº4





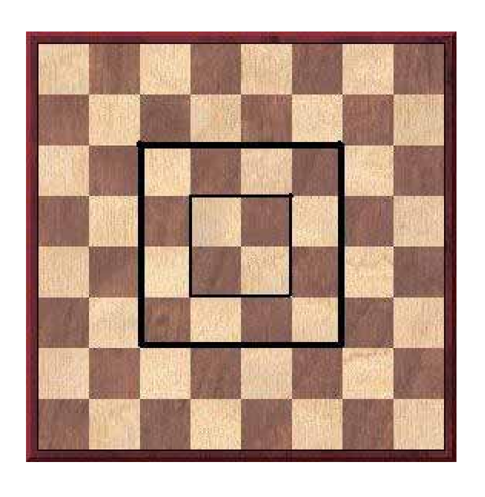
FLANCO DAMA **FLANCO REY**

Su denominación se debe a que son las piezas que están más próximas a la dama y al rey.

El centro

Otro sector del tablero que se distingue por su importancia es el centro, el cual mencionaremos en reiteradas ocasiones debido a que su control implica un gran dominio de la batalla que se cierne entre las piezas de ambos bandos.

Diagrama nº5



El cuadrado más pequeño, de sólo cuatro casillas, es el centro y el más grande se denomina centro ampliado..

Como leer una partida de ajedrez, el Sistema Algebraico

Con la finalidad de poder reconocer las jugadas, se han creado diversos sistemas de anotación.

El sistema ya universalmente utilizado es el algebraico.

Es muy simple y seguramente, muchos verán la similitud con el juego llamado batalla naval.

En este sistema las ocho filas se numeran de 1 a 8 comenzando por las piezas blancas.

Cada columna se denomina con una letra comenzando por la izquierda de las blancas y la letra a, seguida por la b, c, d, e, f, g, y h.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Diagrama nº 6



Diagrama nº 7



En el Diagrama nº6 podemos anotar los números pertenecientes a las filas y las letras pertenecientes a las columnas que nos van a permitir identificar las jugadas en el Diagrama nº 2. En el Diagrama nº 7 en cambio vemos dos jugadas de una partida que debemos leer de la siguiente manera: las blancas han movido su peón que está en la columna "e" dos casillas hacia adelante colocándolo en la cuarta fila por consiguiente la jugada es "peón a e4", ya que siempre se indica la pieza primero, seguido de la columna y por último la fila. Por su parte las negras han jugado Caballo a "f6": Cf6.

Las piezas a su vez se reconocen por su primera letra.

R = **Rey** = ¢
D = **Dama** = £
T = **Torre** = ¦
A = **Alfil** = ¥
C = **Caballo** = ¤

Mientras que el movimiento del peón se anota sólo con la columna de la que parte y la fila a la que llega.

0-0 = **Enroque corto**
0-0-0 = **Enroque largo**
\+ = **Jaque**
++ = **Jaque mate**

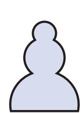
La captura del peón al paso = exf6 a.p (ejemplo de captura de un peón blanco en e5 que captura un peón negro que ha movido de f7 a f5).

La coronación de un peón en la última fila se anota, por ejemplo, "a8=D" o la pieza que considere que se debe colocar, lógicamente, que no sea ni peón ni rey.

Por lo dicho aquí, entonces en el Diagrama nº 7 la secuencia ha sido la siguiente: 1. e4 Cf6.

Este es un sistema muy sencillo y que con un poco de práctica estarán en condiciones de entender rápidamente.

Las piezas de ajedrez



El Peón

El Avance

El peón avanza por las columnas en donde se halla colocado, avanza una casilla por jugada y nunca puede retroceder.

Saliendo desde su casilla inicial puede avanzar, según lo desee el jugador, tanto una como dos casillas.

Dicho de otra forma: en el primer movimiento el peón puede avanzar a la casilla inmediata como a la siguiente en la misma columna en la que se encuentra.

Después de este movimiento solo puede avanzar a la casilla inmediata de adelante y siempre sin salir de la columna.

Diagrama nº 8

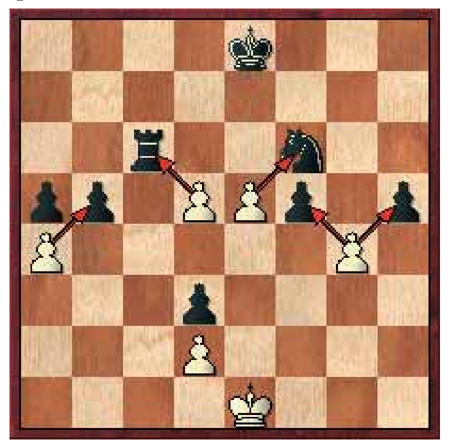


- El peón blanco de la izquierda puede ocupar una de las dos casillas señaladas por la flecha.
- El peón negro puede avanzar sólo un paso en la columna.
- El peón blanco de la derecha puede avanzar solamente un paso en la columna.

La Captura

El peón es la única pieza que no toma en el sentido de su movimiento. Toma, en cambio, a cualquier pieza enemiga situada en una de las columnas contiguas y ubicada en la fila hacia la que el peón se dirige (una por delante de éste).

Diagrama nº 9

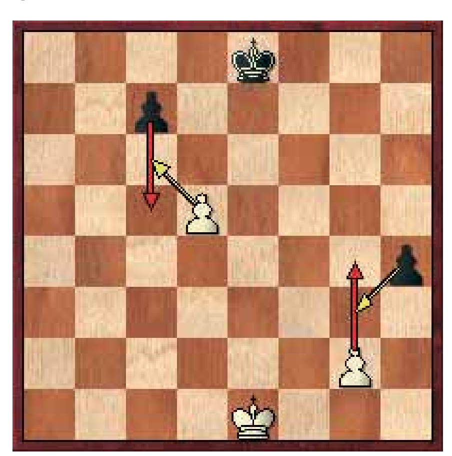


Las flechas muestran las posibles capturas que pueden realizar los peones blancos.

La captura al paso

El peón goza de un privilegio especial en materia de captura de piezas enemigas.

Diagrama nº 10



Si en una columna vecina el peón enemigo avanza dos casillas, según tiene derecho a hacerlo en su primera movida, y nuestro peón está ubicado en la misma fila que en la que se ha colocado el peón contrario (por ejemplo si en el diagrama nº 10 las blancas jugaran 1.g4), podemos capturar el peón de igual modo que si hubiese avanzado una sola casilla, el peón contrario es retirado y el nuestro es colocado en la casilla a la que iría dirigido si el contrario hubiese avanzado una sola casilla. Esto se llama captura al paso (quedaría la posición del diagrama nº 11).

Diagrama nº 11

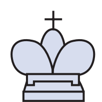


La coronación

Por último, cuando uno de nuestros peones llega a la última fila del lado opuesto del tablero, puede ser reemplazado por cualquier pieza a excepción del rey u otro peón. Entonces debemos retirar nuestro peón y colocar en su lugar la pieza que el jugador desee (a excepción de las ya mencionadas anteriormente).

Diagrama nº 12

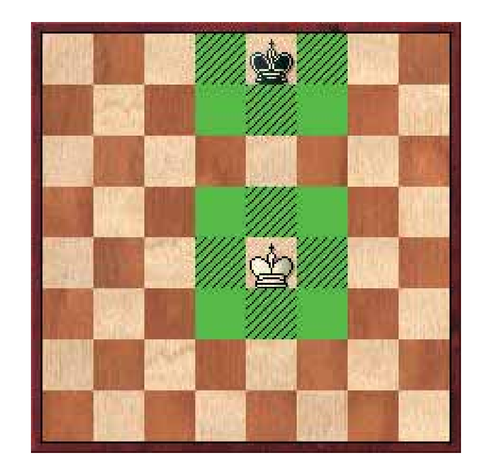


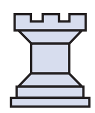


El Rey

El rey siempre avanza una casilla en cualquier dirección y se puede mover cualquiera de las casillas inmediatas que le rodean.

Diagrama nº 13

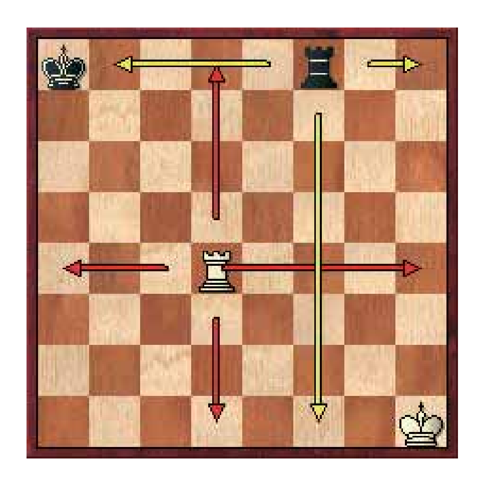


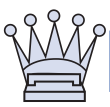


La Torre

La torre se puede mover a cualquier casilla de la fila o columna de la casilla en que se encuentra.

Diagrama nº 15

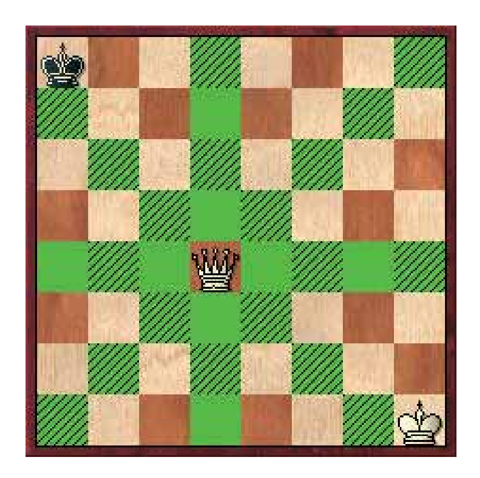


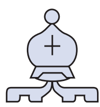


La Dama

La dama se mueve a cualquier casilla de la fila, columna o diagonal de la casilla en la que se encuentra.

Diagrama nº 14

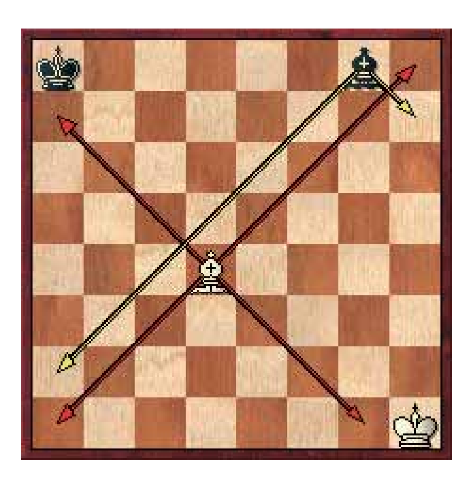


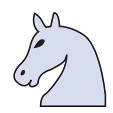


El Alfil

El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales (del mismo color) de la casilla en donde se encuentra.

Diagrama nº 16



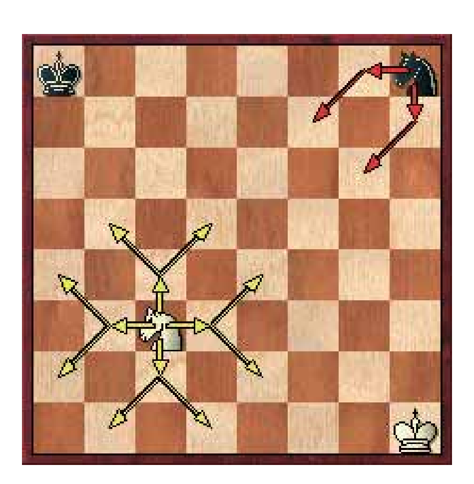


El Caballo

El caballo mueve una casilla como torre y otra como alfil desde la casilla en donde se encuentra.

Se puede comprobar que siempre va a una casilla de color diferente a la de origen del movimiento.

Diagrama nº 17



El Valor de las piezas

A las piezas se les asigna un valor para determinar la importancia de cada una durante una partida y así poder determinar cuáles son los cambios que nos convienen durante la misma. El valor de las piezas viene dado por la importancia de cada una, principalmente por la movilidad, aunque estos valores pueden variar dependiendo de la posición. Por ejemplo, una torre puede resultar torpe en una posición en la que no hay columnas por donde pueda moverse y en cambio un alfil o un caballo podrían ser entonces más valiosos.

El valor entonces que se le puede otorgar a las piezas es:

El peón:	**1 punto.**
El caballo:	**3 puntos.**
El alfil:	**3 puntos.**
La torre:	**5 puntos.**
La dama:	**9 puntos.**

Por lo tanto, se puede decir que una torre es menos valiosa que los dos caballos y que tres peones son equivalentes a un alfil. **Estos valores son los que normalmente debemos tomar en cuanta a la hora de realizar un cambio.**

Cuadro de las características de cada pieza

El Peón	■ Es el soldado que va a pie, por eso su movimiento es corto. Se representa como un soldado con casco redondo. Su movimiento es siempre derecho y hacia delante -nunca puede retroceder- moviendo una casilla cada vez, excepto desde su casilla de origen (2ª horizontal) desde la que pueden dar dos pasos o uno, a elección. ■ Su forma de capturar es diferente: En diagonal y moviendo sólo una casilla hacia la columna colindante. ■ **Su valor equivale a 1 punto, pero hay que tener en cuenta que, aunque su valor sea mínimo, cada bando posee ocho peones.**
El Rey	■ Es el monarca, la pieza más importante. Por respeto a la realeza no se lo puede comer como a cualquier otra pieza. Da pasos cortos **(una casilla cada vez y va hacia todos los lados)** y permanece resguardado durante casi toda la partida a través del enroque (0-0 o 0-0-0) que simboliza el castillo real. Se representa por una corona con una cruz.
La Dama	■ Se ubica al lado del Rey. Es la pieza más activa del tablero, pues mueve para todos lados **(hacia todos lados en diagonal, horizontal o vertical)**. Se representa con una corona adornada. ■ Su valor equivale a 9 puntos.
La Torre	■ Representa el castillo. Se moviliza por caminos horizontales o verticales **(siempre recto)**. ■ Su figura es "la torre de un castillo". ■ **Su valor equivale a 5 puntos.**
El Alfil	■ Es el consejero real, mano derecha del Rey y la Dama. ■ **En la Edad Media era el obispo (sacerdote) el que aconseja a la realeza por eso en inglés Alfil se escribe Bishop que significa obispo. Se representa como un obispo con casco en forma cónica (como usaban los sacerdotes en aquella época)** Se desplaza en forma diagonal, uno por casillas negras y otro por casillas blancas. ■ Su valor equivale a 3 puntos.
El Caballo	■ Es el caballero real. Tiene la característica de saltar sobre las piezas ya sean propias o ajenas. Se representa como un caballo. ■ Su movimiento es en forma de "L" (dos pasos derecho y uno al costado). ■ **Su valor equivale a 3 puntos.**

Cuadro de las características del movimiento de cada pieza

El Rey		**Mover:**	El rey blanco puede mover a e3: **Re3**
		Comer:	Puede capturar la torre: **Rxg4** (el signo x significa que la jugada es una captura).
		Amenazar:	Si les tocara jugar a las negras deberían retirar su torre pues está amenazada por el rey blanco. Por ejemplo ...Tg8.
		Defender:	El rey defiende el peón blanco de g3, pues si el negro jugara ...Txg3 sería respondido con Rxg3.
La Dama		**Mover y amenazar:**	La Dama puede mover a la casilla h3: **Dh3** con idea de amenazar el caballo negro de c3.
		Comer:	Puede capturar la torre negra: **Dxd8**
		Defender:	También defiende el peón blanco de "d4", el cual puede ser atacado, por ejemplo, con ...Cb5
La Torre		**Mover y amenazar:**	La torre puede moverse a b4: **Tb4** con idea de amenazar el alfil negro de b5.
		Comer:	Puede capturar directamente el otro alfil con: **Txe7**
		Defender:	La torre defiende el caballo de e2, ya que si ...**Axe2** se responde con **Txe2**.
El Alfil		**Mover y amenazar:**	El alfil puede moverse a g4: **Ag4** con idea de amenazar el peón negro de d7.
		Comer:	Puede capturar la torre de a8: **Axa8**
		Defender:	El alfil defiende el peón blanco de e2, ya que sí ....Cxe2 se responde con Axe2
El Caballo		**Mover y amenazar:**	El caballo blanco puede moverse a d2 y defender su peón de b3 ante la amenaza del caballo negro: **Cd2**.
		Comer:	Puede capturar el otro caballo con: **Cxd4**
		Defender:	El caballo defiende el peón blanco de e5 ante la amenaza del alfil negro de g7.
El Peón		**Mover y amenazar:**	El peón puede avanzar: **d5** (se da por entendido quese ha movido un peón, porque no lleva la mayúscula de otra pieza), amenazando la torre negra.
		Comer:	Puede capturar el caballo: **d4xe5**
		Defender:	Está defendiendo el alfil blanco, ya que, si el negro juega ...**Txc5**, las blancas responden **d4xc5**.

El enroque

Se ha convenido conceder al rey un recurso especial, mediante una jugada que puede efectuar una sola vez en la partida.

Consiste esa jugada en un movimiento combinado del rey y de la torre que se denomina enroque. Para efectuarlo deben estar el rey y la torre en la primera fila y en sus casillas iniciales y no debe haber piezas entre ellos. Se procede dando con el rey dos pasos hacia la torre con la que se va a enrocar. Después se traslada la torre al lado del rey en la misma fila, pero saltando sobre él. Viene así la torre a pasar a otro lado del rey. Ambos movimientos son una sola jugada.

Si el rey se enroca con la torre del rey -que es la que tiene más cercana-, el rey ocupará la casilla original del caballo y la torre la del alfil. Si el enroque es con la torre de dama -la más lejana al rey-, el rey ocupará la casilla del alfil y la torre la de la dama. El enroque con la torre de rey se denomina "enroque corto". El enroque con la torre de dama se denomina "enroque largo". Para efectuar este movimiento se requiere:

1º Que ni el rey ni la torre afectados por el enroque se hayan movido antes. Ambos deben hallarse en sus casillas iniciales y no haberse jugado antes.
2º Que entre el rey y la torre no haya ninguna pieza propia ni contraria.

Enroque corto y enroque largo

Diagrama nº18

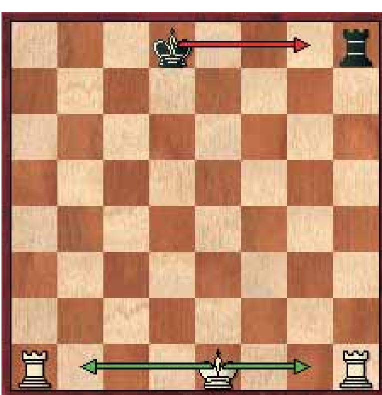


Diagrama nº19



No se puede enrocar

Diagrama nº20

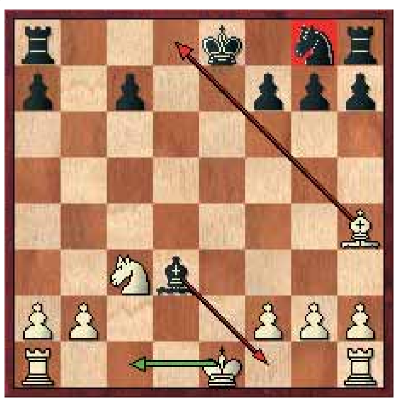


Diagrama nº21



En el Diagrama nº 20 podemos ver con flechas rojas las casillas por las que no puede pasar el rey. Si bien el enroque es una jugada compuesta, éste no puede pasar por ninguna casilla amenazada por las piezas de nuestro oponente, con lo que la única posibilidad para las blancas es el enroque largo.

El jaque y el jaque mate

El jaque

A la hora de jugar una partida hay que tener en cuenta que el rey no puede ser capturado, pero sí atacado, esto es lo que se denomina como jaque al rey.

Cuando esto sucede, el rey debe moverse o ser defendido, interponiendo una pieza entre la que ataque y el rey, o tomando la pieza que esté amenazando al rey.

También es importante agregar que el rey nunca puede ubicarse en una casilla en la que el oponente tiene alguna de sus piezas atacando. Esto representa una limitación al movimiento del rey, ya que su paso puede ser impedido por cualquier pieza del oponente.

Diagrama nº 22

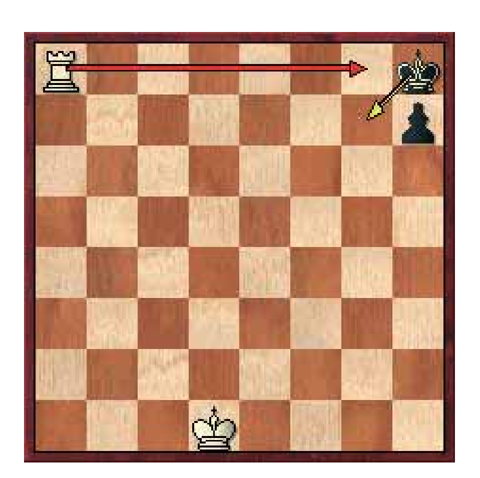
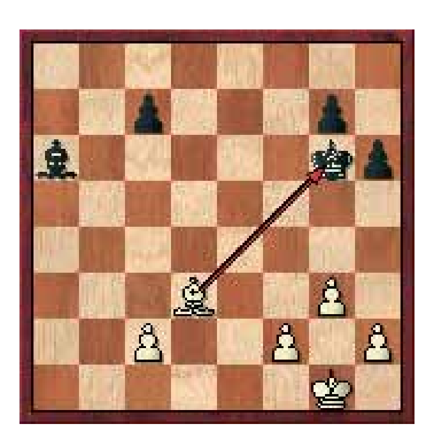


Diagrama nº 23



Formas de resolver el jaque

Existen tres formas posibles para salir de una posición de jaque. Veamos en ejemplos gráficos algunas de estas situaciones:



Capturar: El alfil blanco en la casilla d3 está amenazando el rey negro (jaque), las negras pueden comer el alfil con su propio alfil:...Aa6xd3

Mover: Las negras podrían mover el rey de tal forma que saliera de la diagonal b1-h7, por ejemplo, ...Rf6. Pero no les conviene porque perderían su alfil después de Ad3xa6.



Tapar: La torre blanca de f2 amenaza el rey negro. Las negras pueden resolver el jaque tapando con ...Tf6; de ese modo interfiere la acción de la torre blanca sobre el rey.

Es muy importante observar que ...Tf6 es la única solución posible ya que no hay pieza negra que pueda capturar la torre de f2 y el rey negro tampoco puede moverse, pues la columna g está dominada por la torre de g4 y tampoco podría moverse a cualquier de las tres casillas de la columna e porque está el rey blanco y los reyes deben estar como mínimo a una casilla de distancia.

El jaque mate

Cuando uno de los jugadores consigue atacar al rey del oponente y este no puede hacer nada para defender el ataque o moverse, se produce un jaque mate, o, de forma abreviada, mate.

En este momento la partida termina. De este modo se determina cual es el fin que persiguen los jugadores: dar jaque mate al rey del oponente.

Diagrama nº 24

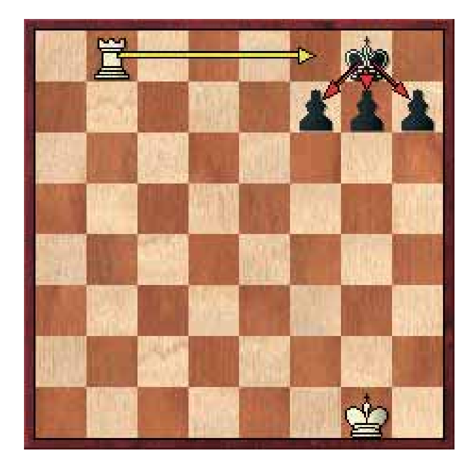
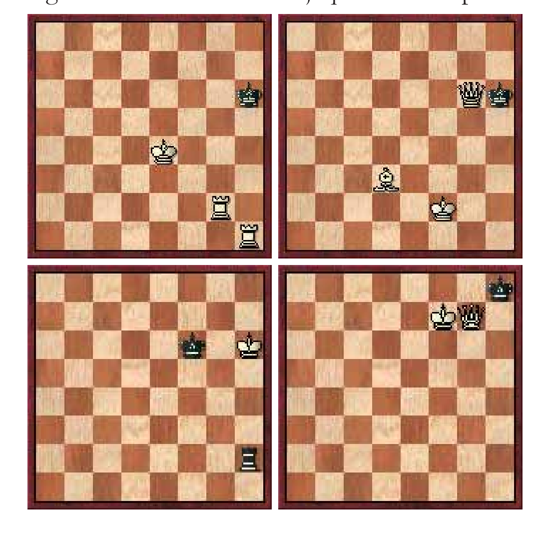


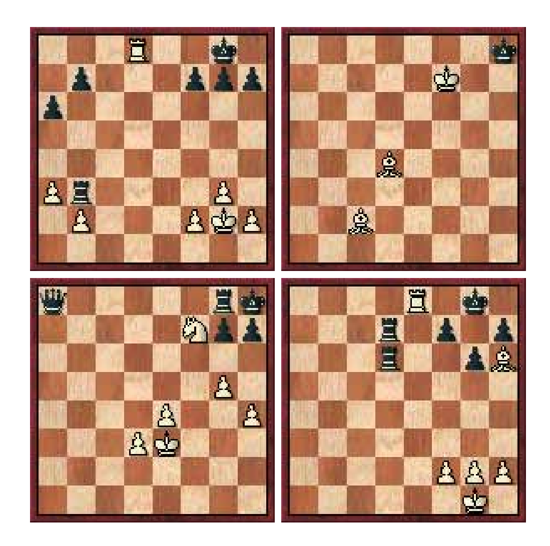
Diagrama nº 25



En los diagramas de abajo se puede ver algunas situaciones de los jaques mates típicos.





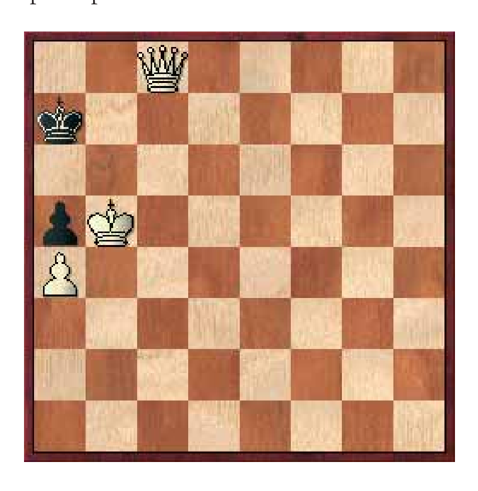


La partida tablas

Hay distintos motivos por los cuales una partida puede acabar en empate. Comúnmente, en ajedrez se llama tablas. Veamos estos casos por separado:

Tablas por ahogado

La característica principal de este tipo de posición es que el rey, **no estando en jaque**, no tiene ninguna jugada reglamentaria y ninguna de sus otras piezas, si las tuviere, tampoco pueden moverse.



Tocándole jugar a las negras, la posición es de tablas por ahogado. El rey en "a7" no tiene ninguna jugada legal, mientras que el peón negro está inmóvil.

Tablas por jaque continuo

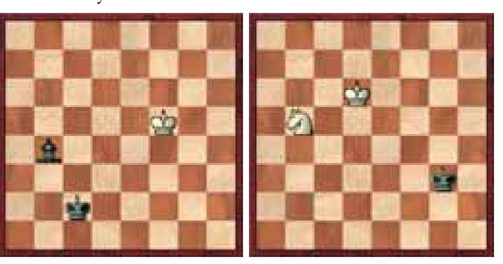
Otro caso por el cual una partida puede terminar en tablas es el jaque continuo. El bando agresor da jaque al rey contrario indefinidamente:



Las blancas acaban de dar jaque con **1.Ag6+**, las negras sólo tienen una solución: **1...Rg8**, el blanco podría seguir **2.Af7+ Rh7 3.Ag6+** y así indefinidamente.

Tablas por falta de material

Suele ocurrir que uno de los bandos tiene material de más, pero éste no le alcanza para ganar la partida pues con ese material no puede llegar a una posición de jaque mate, por ejemplo rey y alfil contra rey o rey y caballo contra rey.



Tablas de común acuerdo

En este caso uno de los contendientes realiza jugada y al mismo tiempo ofrece tablas, su rival tiene a su disposición aceptar o rechazar dicho ofrecimiento.

Tablas por repetición de la posición

Cuando en la partida se repite tres veces idéntica posición, uno de los bandos puede reclamar las tablas. Las jugadas que puede efectuar cada bando son las mismas en las tres ocasiones.

Los mates básicos

El tablero de ajedrez es cuadrado y tiene cuatro límites dentro de los cuales debe desarrollarse la lucha.

Más allá no hay lugar para que las piezas participen. Por esto, la idea es llevar al rey a uno de estos bordes o límites para que no tenga posibilidades de escape. Esto se ve claramente en los diagramas siguientes:

Diagrama nº 26

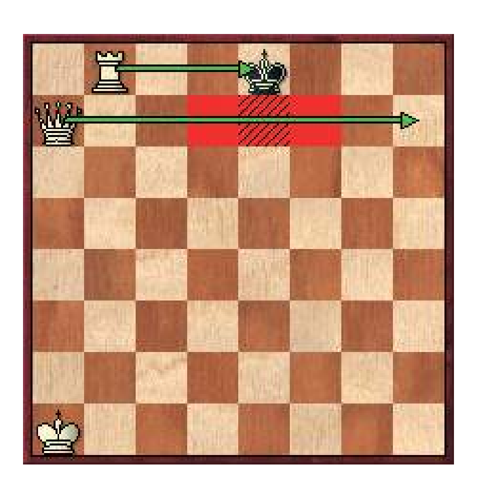


Diagrama nº 27

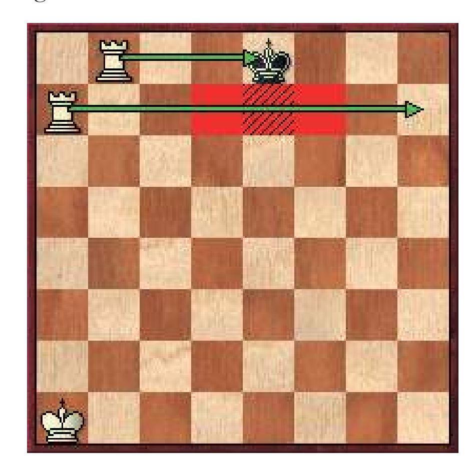


Diagrama nº 28

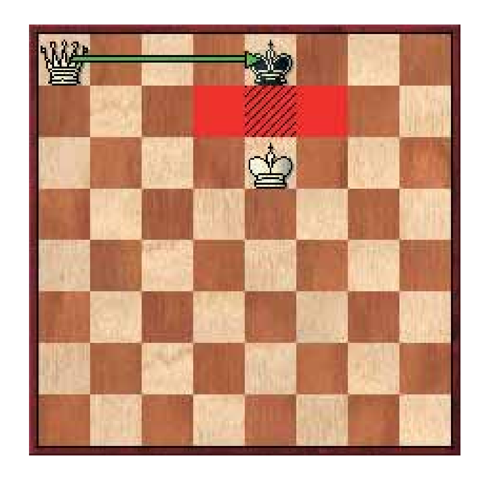
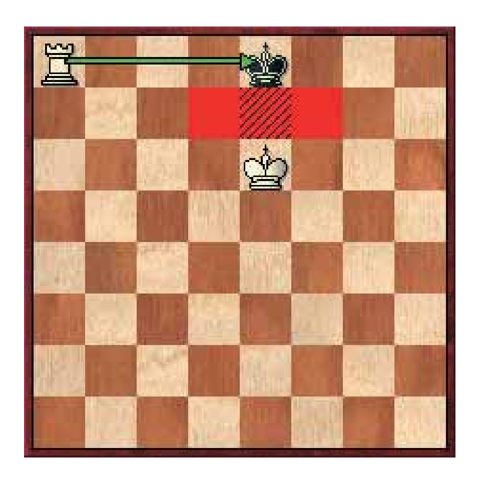


Diagrama nº 29



En el primero, se ve claramente cómo las piezas se ayudan para evitar que el rey pueda escapar a la séptima fila, al igual que en el segundo.

En el tercero y cuarto diagrama, el mate no se podría realizar sin la colaboración del rey blanco que quita las casillas de escape al rey negro.

Si agudizamos un poco más nuestra visión, veremos cómo la posición del rey blanco está en **"oposición"**, enfrentamiento con el rey negro dejando sólo una casilla entre ambos. Esta es la forma correcta para cercar al rey negro y dejarlo sin escapatoria.

Diagrama nº 30

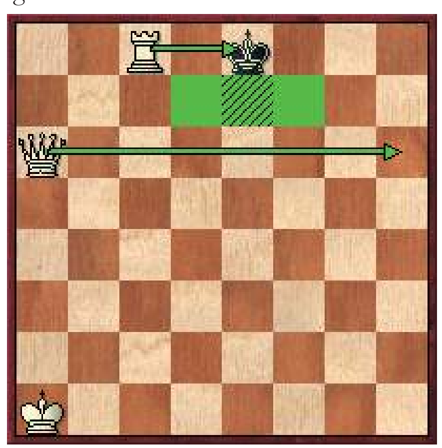


Diagrama nº 31

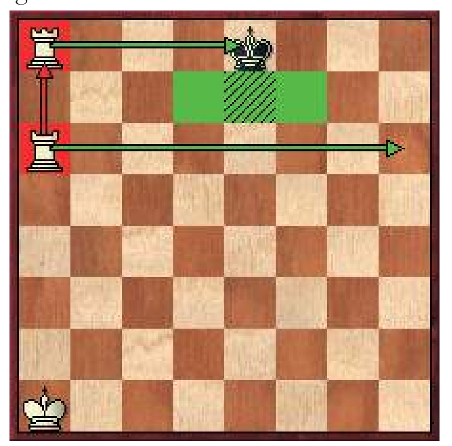


Diagrama nº 32

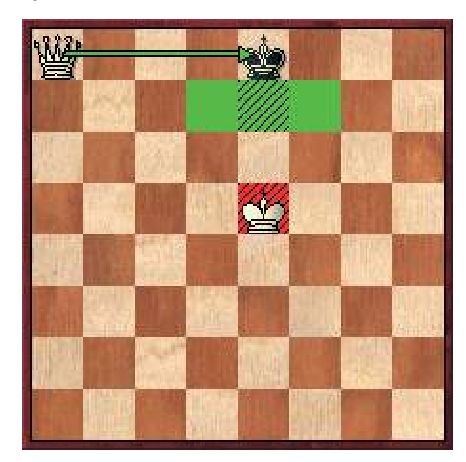
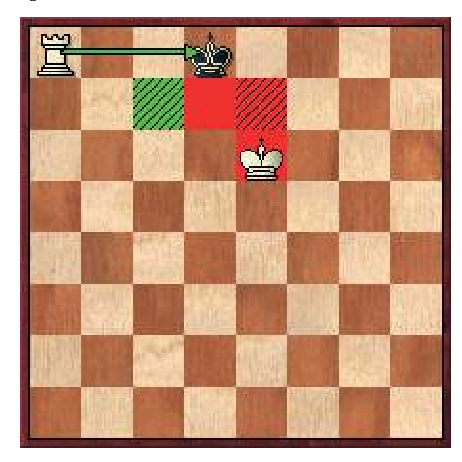


Diagrama nº 33



Aquí podemos ver lo que sucede paso a paso.

En el Diagrama nº 30, la dama, al estar ubicada en la sexta fila, y la torre, estar dando jaque en la octava fila, dejan al rey escapar por la séptima fila.

En el Diagrama nº 31, pasa prácticamente lo mismo, pero con un punto más: las torres no conviene que jueguen en la misma columna, ya que se molestan entre ellas, convieneque "caminen" juntas pero por diferentes columnas.

En el Diagrama nº 32, vemos cómo es errónea la posición del rey blanco que, dejan-

do más de una casilla con el rey contrario, permite a éste poder escapar por la séptima.

En el Diagrama nº 33, vemos que el error está en no enfrentarse u "oponerse" al rey negro, permitiendo que éste pueda escapar.

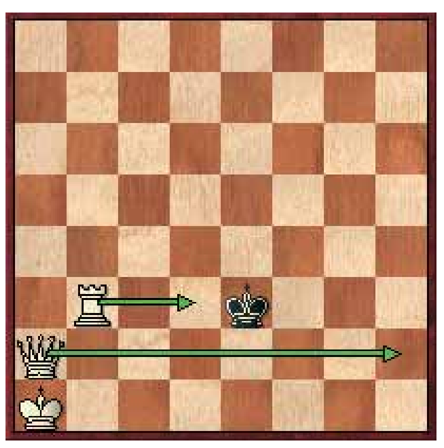
Mates de dama y torre



Aquí vemos como la dama y la torre están ubicadas de la mejor manera para empezar a acorralar al rey negro.

En este momento, las negras disponen de casi todo el tablero a su disposición, pero veremos como, rápidamente, este espacio se irá esfumando.

1. Tb3 +



Con este jaque la torre le quita toda la tercera fila, dejando ya sólo de la 4ª a la 8ª.

1... , Rd4



2. Da4 +



Ahora ya se queda sin la cuarta también. El espacio se reduce rápidamente.

2. .. , Rc5 3. Tb5 +,

El comentario lo podemos calcar de los anteriores.

La torre no se puede tomar, ya que está siendo defendida por la dama.

3. .., Rc6



4. Da6+, Rc7



5. Tb7+, Rc8



6. Da8 ++

En seis jugadas las blancas han arrinconado y dado mate a las negras sin ningún problema.

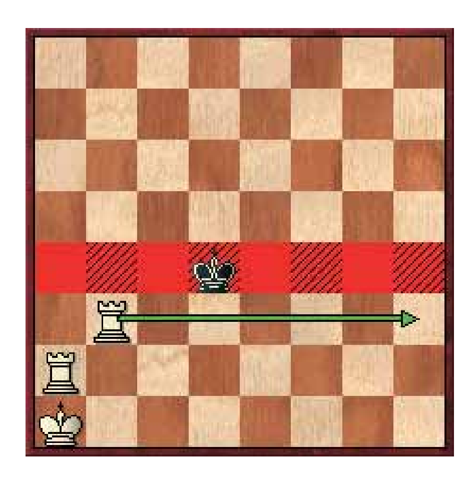
Mates con dos torres

1. Tb3



Podemos ver que el sistema es más o menos el mismo que el anterior. Sólo veremos una diferencia que comentaremos más adelante.

1. .., Rd4



2. Ta4 , Rc5

Aquí está la diferencia: radica en la necesidad de que la torre ha de tener una distancia respecto al rey enemigo. No sería posible ahora 3. Tb5 por 3...Rxb5. Ahora el blanco cambia al otro flanco la posición de sus torres dejando las mismas amenazas.

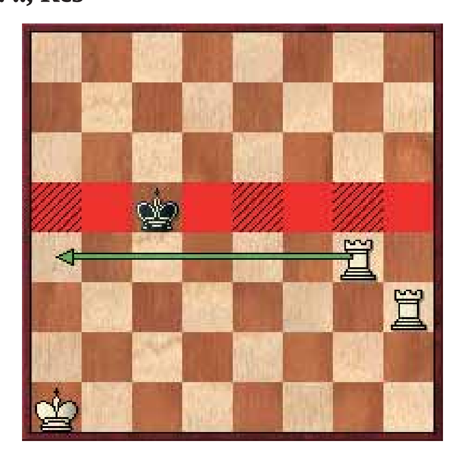
3. Th3, Rb5



4. Tg4

Nuevamente, no era posible dar el jaque con la torre en h5, puesto que el rey negro estaba amenazando la torre de a4. Tengamos claro que el ajedrez es una conversación en la que, por fuerza, debemos tratar de comprender lo que nuestro rival nos está diciendo con sus jugadas. Después de esta jugada, el blanco ha montado nuevamente su maquinaria.

4. .., Rc5



5. Th5+, Rd6



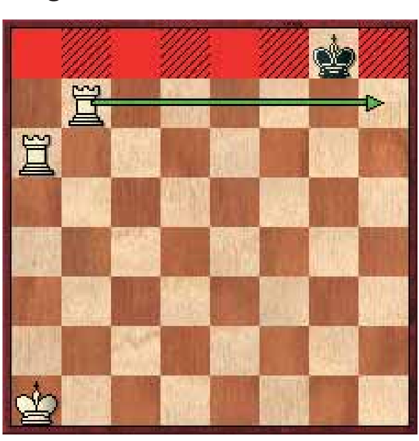
6. Tg6+, Re7 7. Th7+, Rf8



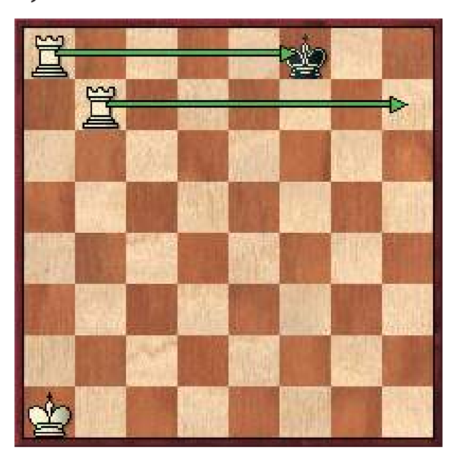
8. Ta6

¡Muy bien!. El blanco, nuevamente atento, no se deja llevar por los impulsos de terminar rápidamente con la partida y monta de nuevo su maquinaria en el lado opuesto.

8. ..., Rg8 9. Tb7



9. ..., Rf8 10. Ta8++



Mate de Alfil y Caballo

El mate con Alfil y Caballo es el más difícil dentro de los mates básicos que estamos viendo. Es necesario que las tres piezas Rey, Alfil y Caballo "trabajen" en forma conjunta. Veamos cual es la técnica que debe tenerse para poder realizarlo.



Primeramente debemos fijarnos dos objetivos:

a) Llevar el Rey contrario a la banda contraria.
b) Una vez en la banda llevarlo a una de las esquinas de igual color a las casillas por donde se mueve el Alfil.

Veamos como el blanco va cumpliendo estos objetivos.

1.Rb2 Rd3 2.Cc7 Rc4 3.Ce6 Rd5 4.Cd4 Rc4 5.Rc2 Rb4 6.Rd3 Rc5 7.Ah2 Rd5 8.Cb3!



Obligando al Rey negro a retroceder.

8...Rc6



El negro retrocede pero se dirige a la esquina de casilla blanca para hecerle las cosas más difíciles al primer bando.

9.Rc4 Rb6 10.Cc5 Rc6 11.Ca4!

Nuevamente el Rey negro debe retroceder.

11...Rb7 12.Rb5 Rc8 13.Rc6



El primer objetivo se ha cumplido, el Rey negro se encuentra en la banda.

13...Rd8 14.Rd6 Rc8



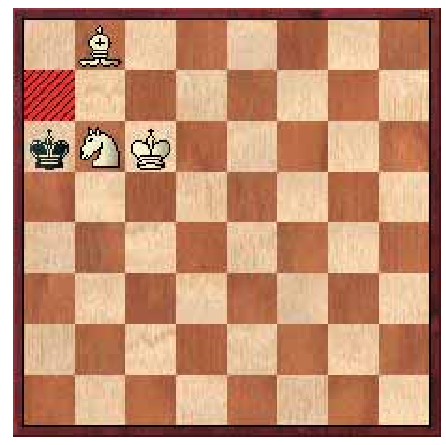
En caso de 14...Re8 15.Re6 Rf8 *(o 15...Rd8 16.Cb6)* 16.Ae5 y el Rey negro también esta atrapado en la banda.

15.Cb6+ Rb7 16.Rc5 Ra6 17.Rc6 Ra5 18.Ad6 Ra6 (ver Diagrama)

Una figura que tenemos que tener bien en cuenta. El Rey negro se encuentra en la banda pero debemos llevarlo hasta "a1" (el objetivo b) que es la esquina de igual color que el Alfil.

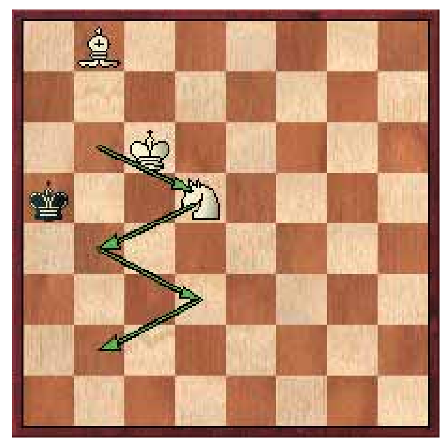


19.Ab8!



El Alfil saca al Rey negro la casilla "a7" y por lo tanto éste debe avanzar con dirección al sector que nos interesa.

19...Ra5 20.Cd5!



Este método para realizar el jaque mate de Alfil y Caballo se llama el de la "W" debido a la figura que hace el Caballo blanco.

20...Ra4

Las cosas son más fáciles en caso de 20...Ra6 21.Cb4+ Ra5 22.Rc5 Ra4 23.Rc4 Ra5 24.Ac7+ Ra4 25.Ab6 Ra3 26.Cd3 Ra4 27.Cb2+ Ra3 28.Rc3 Ra2 29.Rc2 Ra3 30.Ac5+ es parecido a la partida.

21.Rc5 Rb3



Parece que el Rey negro se escapa pero...

22.Cb4!

Continuamos con la "W".

22...Rc3 23.Af4!



Perfecta armonía, el Rey negro no puede escapar del rincón.

23...Rb3 24.Ae5 Ra4 25.Rc4 Ra5 26.Ac7+ Ra4

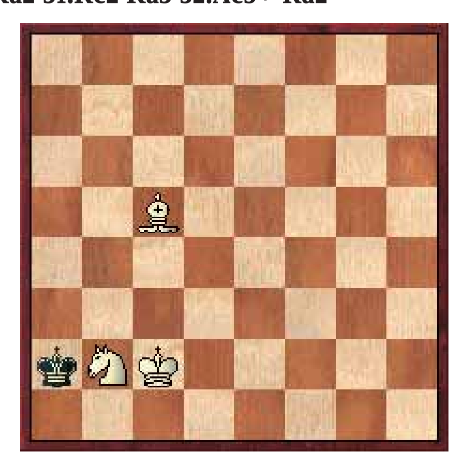


Así como el Alfil quitó la casilla "a7" ahora lo hace con la casilla "a5".

27.Cd3

El Caballo sigue realizando la "W".

27...Ra3 28.Ab6 Ra4 29.Cb2+ Ra3 30.Rc3 Ra2 31.Rc2 Ra3 32.Ac5+ Ra2



Una vez en el rincón de casilla negra, las blancas buscan la forma de dar el jaque mate.

33.Cd3 Ra1 34.Ab4

Un tiempo de espera

34...Ra2 35.Cc1+ Ra1 36.Ac3 mate

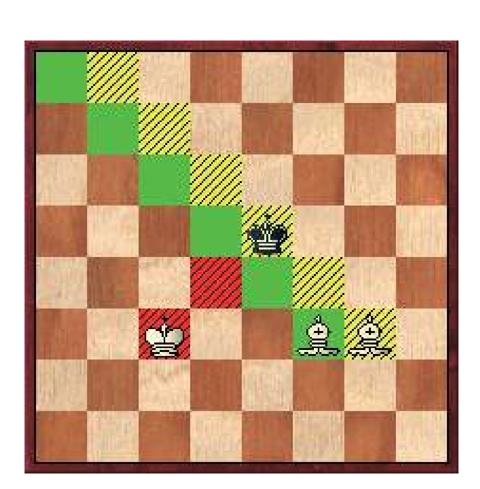
Mate con dos Alfiles

El mate con dos Alfiles tiene cierta dificultad si lo comparamos con los mates con piezas pesadas, el bando superior debe "trabajar" pacientemente con los dos Alfiles y el propio Rey.



Sin duda las piezas blancas están ubicadas en forma pasiva, veremos como poco van restringiendo el espacio del Rey contrario

1.Rb2 Re4 2.Rc3 Rd5 3.Af3+ Re5 4.Ag3+



Como vimos en el mate con dos torres donde cada una de estas piezas pesadas se complementaban entre si recta por recta, aquí los dos alfiles realizan el mismo "trabajo" pero en forma diagonal y con la ayuda del Rey blanco.

4...Re6 5.Rd4 Rf5

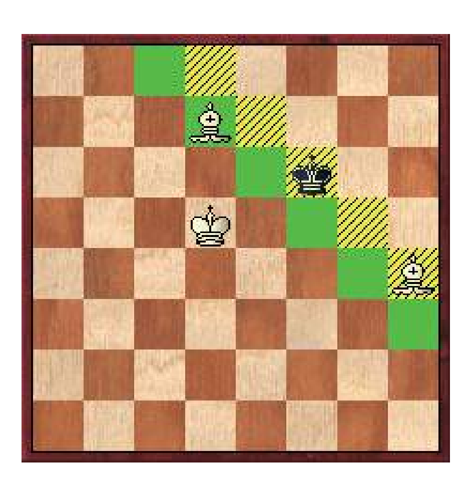
De otro modo las blancas jugarían Ag4.

6.Rd5 Rf6 7.Ag4



El triangulo se va reduciendo.

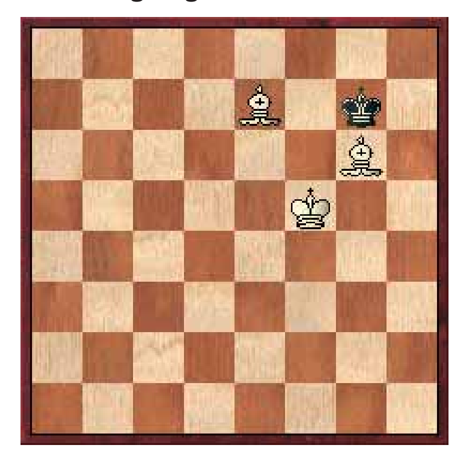
7...Rg5 8.Ad7 Rf6 9.Ah4+



9...Rg6 10.Re5 Rf7 11.Rf5 Rg7 12.Ae8



12...Rf8 13.Ag6 Rg7 14.Ae7



14...Rg8

Si 14...Rh6 15.Af8 mate

15.Rf6 Rh8



Una vez reducido el Rey al rincón del tablero empieza la preparación del jaque mate.

16.Af5 Rg8 17.Rg6 Rh8 18.Ad6

Una necesaria jugada de espera

18...Rg8 19.Ae6+ Rh8



20.Ae5 mate

Mate con Dama y Rey



1. Df3+

Los reyes ya se encuentran enfrentados, así que, cuando le damos jaque, el rey debe perder el espacio que tenía hasta la 3ª fila y ubicarse en la cuarta.

1... Rd4 2. Rc2

Esta casilla, y no otra, es como normalmente se juega para tratar que sea el rey negro quien nos enfrenta, al ubicar el rey blanco a salto de caballo del rey enemigo.

2. ..., Rc4

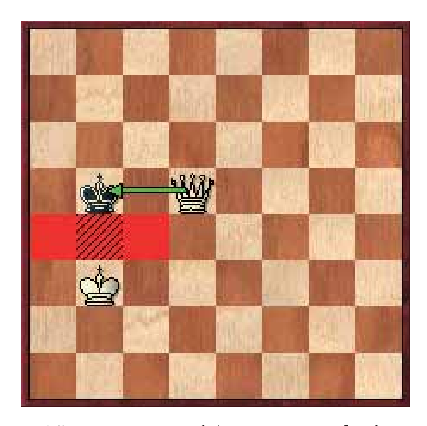


El rey negro no quiere ceder la 4ª fila todavía y se mantiene, pero enfrentado al rey blanco con lo que permite a las blancas...

3. De4+, Rb5 4. Rc3

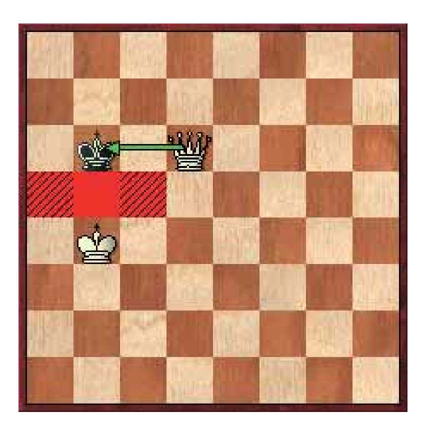
Nuevamente se repite el método utilizado con la fila anterior. Aunque no sea del todo necesario hacerlo de forma mecánica, nos va a facilitar entender el sistema.

4. ..., Ra5 5. Rb3, Rb5 6. Dd5+

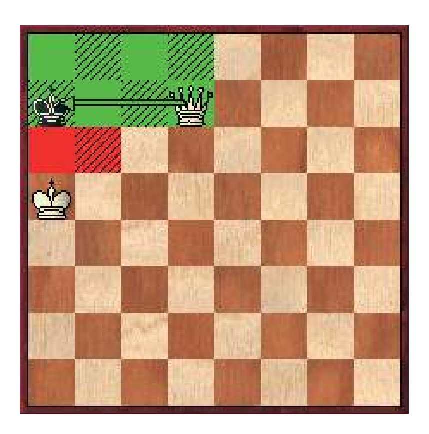


Nuevamente el jaque, cuando las posiciones de los reyes se encuentran enfrentadas.

6. ..., Ra6 7. Rb4, Rb6 8. Dd6+



8. ..., Rb7 9. Ra5, Ra7 10. Dd7+



Columnas entre el rey y la dama. No conviene que existan menos de tres cuando se está llegando a las últimas filas.

10. ..., Ra8 11. Rb6, Rb8 12. Dd8++



Mate de Torre y Rey



1.Th3

Nuevamente los reyes enfrentados. Entonces, la torre da jaque para quitar al rey negro la tercera fila. Existe otra forma de dar mate, pero nos quedaremos con esta, que es la más sencilla de comprender.



1...Re4 2. Rd2, Rf4 3. Re2, Rg4

El rey amenaza la torre. Entonces nos retiramos manteniendo el control de la tercera fila.

4. Tb3, Rf4 5. Ta3

No debemos nosotros enfrentarnos con el rey negro, sino que debe ser él quien lo haga, para así nosotros "jaquearlo" quitándole la fila que queremos conseguir.

Si bien parecen muchas jugadas, el método se repite fila a fila.

5. ..., Rg4

Se va y, entonces, le persigo hasta que se me enfrente o ceda la fila.

6. Rf2, Rh4 7. Rg2

Se le acabó el tablero al negro: no tiene más opciones que volver o ceder.

7. ..., Rg4 8. Ta4+ Rf5

Muy bien: reyes enfrentados, entonces doy jaque

9. Rg3, Re5 10. Rf3, Rd5 11. Re3, Rc5

Se va y siempre le voy persiguiendo para quitarle espacio y obligarle a enfrentarse a mi rey.

12. Rb3, Rb5

¡Gana un tiempo amenazando mi torre!. Me voy, pero ¡cuidado!: ¡siempre sobre la misma fila!.

13. Tg4, Rc5

Debo intentar que él se me enfrente, por lo que debo perder un tiempo con la torre.

14. Th4, Rb5 15. Rc3, Ra5 16. Rb3, Rb5 17. Th5+, Rc6 18. Rb4, Rd6 19. Rc4, Re6 20. Rd4, Rf6 21. Re4, Rg6 22. Tb5, Rf6

Aquí también tenemos que perder un tiempo para obligarle a enfrentarse.

23. Ta5, Rg6 24. Rf4, Rh6 25. Rg4, Rg7

Aquí el rey negro no quiso enfrentarnos, y nos cedió la sexta fila,.entonces a tomarla y NO DAR JAQUE SI NO SE CUMPLEN LAS PREMISAS, los reyes separados por una sola casilla y enfrentados.

26.Ta6 Rf7 27.Rg5 Re7 28.Rf5 Rd7 29.Re5 Rc7 30.Rd5 Rb7 31.Tg6 Rc7 32.Th6, Rb7 33.Rc5 Ra7 34.Rb5 Rb7 35.Th7+ Rc8

Ya solo le queda la última línea hay que repetir simplemente lo hecho con anterioridad, esto ya es fácil!!

36.Rb6 Rd8 37.Rc6 Re8 38.Rd6 Rf8 39.Re6 Rg8 40.Tb7 Rf8 41.Ta7 Rg8 42.Rf6 Rh8 43.Rg6 Rg8 44.Ta8#

Las fases de una partida

La partida de ajedrez se divide en tres fases, apertura, medio juego y final

La Apertura

Es la fase inicial en donde nos debemos dedicar a desarrollar las piezas lo más rápidamente posible, tomando como punto de referencia el centro del tablero y trasladando, generalmente, el rey a uno de los flancos para sacarlo del centro de operaciones, colocándolo, mediante el enroque, en una posición más segura.

Se dice que un jugador ha finalizado esta etapa de la partida cuando las torres están comunicadas.

En este diagrama, podemos ver que los dos han hecho un desarrollo de piezas, bastante coherente, pero las blancas ya han comunicado sus torres mientras las negras, todavía tienen dificultades para lograrlo, por lo que ya podemos hablar de una ventaja de desarrollo por parte de las blancas.



El Medio Juego

Cuando ya hemos puesto en juego nuestras fuerzas, empezamos a crear con ellas los planes de ataque, aprovechando las debilidades que se puedan haber creado en la posición, en el caso que seamos nosotros los que tenemos la ventaja, para darnos cuenta de esto, tenemos que empezar a considerar, los elementos de que disponemos, por ejemplo:

- Dominio del centro del tablero.
- Mayor movilidad de piezas en el flanco por el que queremos atacar.
- Columnas abiertas y debilidades que nuestro rival pueda tener en la posición por la que queremos atacar.
- Diagonales abiertas que nos permitan crear más temas de ataque.



En la posición que nos muestra este diagrama podemos ver como se cumplen las premisas de las que hablamos anteriormente. El blanco dispone de una mayor movilidad de piezas hacia el flanco de dama negro, su pareja de alfiles ataca y compromete la seguridad del rey negro, el caballo centralizado apoya el ataque sobre el punto c6 en donde se junta con la dama de f3 y el alfil de g2 creando opciones tácticas o de sacrificio para desmantelar la defensa de las negras y la columna semiabierta de la torre se complemente creando otras posibilidades que también pueden ser decisivas.

Y para comprender que podemos ser los primeros en atacar, está la falta de desarrollo de las negras, los huecos en el flanco en donde el rey negro está enrocado, la falta de coordinación de las piezas negras que no tienen ningún punto concreto en donde se puedan juntar para crear amenazas, y la descentralización del caballo que desde su posición no puede proporcionar ninguna ayuda.

El final

Cuando las ventajas obtenidas en la apertura y medio juego no han sido suficientes, o no se han sabido explotar, normalmente se producirán simplificaciones, cambios que irán reduciendo el número de fuerzas en el tablero y entraremos en la última fase de la partida, el final. En esta parte, en la que ya no quedan casi piezas, el rey pasa a ser una figura de una importancia -se podría decir- mucho mayor, ya que debe dejar su papel de mero observador de las acciones para convertirse en el artífice principal de la lucha.

Se puede ver claramente en esta posición que tenemos en el diagrama la importancia de la actividad del rey blanco, quien definirá la partida, simplemente, yendo a comerse los peones, mientras que el pasivo rey negro será solo un observador del desastre.



El centro



Podemos dar una definición muy simple de los que es el centro, y no es más que las casillas, e4, d4, e5, d5, pero esta definición tan elemental, tiene una enorme importancia en el desarrollo de la lucha, ya que el que logre dominar, primero dos casillas mínimo centrales (aunque normalmente se necesitarán 3) podrá ser el primero en iniciar las acciones de ataque sobre el campo enemigo.

Principios básicos del desarrollo y del razonamiento ajedrecístico.

La mejor forma de comprender es con ejemplos simples para que vayamos viendo de que manera se puede comprender la partida y el desarrollo de las piezas

Mate del loco

Partida 1

1. e4

Con este primer movimiento las blancas desarrollan un peón central dando salida al alfil y eventualmente a la dama. Quiere decir que cumplen con la ocupación del centro y, además, con la facilidad para continuar desarrollando las piezas.

1...f6

Esta jugada no beneficia nada a las negras, su jugada no ocupa el centro del tablero, aunque, en cierto modo, controla la casilla "e5", no facilita el desarrollo de ninguna de sus piezas y, si miramos más detenidamente, se han comenzado a abrir huecos en la ubicación del rey.

2. d4

Las blancas con su jugada, siguen ocupando el centro, y permiten que el otro alfil tenga también posibilidades de salir.

2...g5

Las negras cometen otro error, este ya gravísimo, persistiendo en la falta de ocupación del centro y abriendo aún más la posición de su ya algo debilitado rey. El castigo ya será inmediato. **3. Dh5#**



Aprovechando de manera contundente el pasillo abierto sobre el rey (diagonal h5-e8). En esta primera partida no tuvimos inconvenientes y nos pudimos centrar en lo que nosotros queríamos y aprovechar el gran error cometido por nuestro rival. En esta segunda partida, nuestro adversario juega mejor pero comete otro error típico, veamos.

Mate pastor

Partida 2

1. e4 e5

Nuestro rival ha aprendido la importancia de controlar el centro y las ventajas que tiene esto para el desarrollo de las piezas en las primeras jugadas.

2.Ac4

Normalmente, es mejor desarrollar los caballos primero o especialmente el caballo de rey, que nos permite crear una amenaza directa sobre el peón central de las negras y por otra parte Cf3 sería la mejor casilla para el caballo, ya que desde esta posición el caballo domina muchas casillas. Es siempre importante tener los caballos centralizados. Igualmente, la jugada de la partida no puede considerarse para nada un error, creando una solitaria amenaza sobre el peón de f7 de nuestro rival.

2...Cc6

Jugada buena y normal el caballo se desarrolla controlando el centro del tablero.

3. Df3

Esta jugada no es buena: en la apertura las jugadas de dama no son consideradas jugadas de desarrollo y, por otra parte, quita la casilla de desarrollo natural al caballo. Pero esconde una

celada: si vemos la posición, ahora la dama se junta con el alfil en casilla "f7" y son dos piezas que amenazan y sólo el rey está defendiendo.

3...d6??

El error típico. Las negras continúan como si no tuvieran oponente, no piensan qué es lo que quiere el blanco después de su jugada tercera y comete un error decisivo.

4. Dxf7#



Las blancas a pesar de su jugada no muy correcta anterior, han logrado vencer con jaque mate. Las conclusiones que nos deja esta partida es que siempre debemos hacernos las preguntas básicas:

1- ¿Qué hizo?
2- ¿Qué me amenaza?
3- ¿Qué puedo hacer?

Si se pierde un mínimo de tiempo en responderlas, después de cada jugada de nuestro rival, difícilmente se caerá en este tipo de errores.

Mate de Legal

Partida 3

1. e4 e5 2.Cf3 d6

En esta partida las negras defienden con el peón el peón central amenazado

3.Ac4

Las blancas no ocupan el centro rápidamente con su jugada 3.d4, que, en principio, es más agresiva, sino que hacen una lógica jugada de desarrollo de su alfil amenazando nuevamente, como en la partida anterior, el punto "f7" de las negras.

3...g6

Demasiados movimientos de peón que, sin ser errores decisivos, pueden permitir al primer jugador hacerse con la ventaja normalmente abriendo la partida gracias a su mejor desarrollo.

4. Cc3

No es la jugada más incisiva, 4.d4 pone en más aprietos a las negras, pero tampoco tomamos como un error el intentar poner todas sus piezas en juego.

4...Ag4



Esto ya sí es un error: las negras juegan sin coherencia. Si movieron su peón g, sin duda fue para poner su alfil en g7; la jugada del texto crea una situación muy instructiva que será muy bien aprovechada.

5. Cxe5! Axd1

Era mejor no aceptar la dama y conformarse con la perdida del peón con 5. ... dxe4.

6. Axf7+ Re7 7.Cd5#



Bonito e instructivo mate. En esta partida podemos ver que si el negro hubiera tenido un caballo en f6 o en c6 este tema no hubiera surgido.

Partida 4

1. e4 e5 2.Cf3 f6

Aquí podemos observar otro de los errores típicos: las negras defienden su peón central con el peón de flanco y, de esta manera, dejan espacios abiertos al lado del rey. Podemos distinguir la diagonal a2-g8 y la diagonal h5-e8. Ahora veremos de qué manera se puede intentar aprovechar esta situación.

3.Cxe5!



3...fxe5 4.Dh5+ Re7

Tampoco era buena 4...g6 5.Dxe5+ De7 6.Dxh8 con pérdida de material.

5.Dxe5+ Rf7 6.Ac4+ Rg6

La siguiente es una opción que debemos tener en cuenta. 6...d5 7.Axd5+ Rg6



8. h4! Ad6 9.h5+ Rh6 10.d4+ g5 11.hxg6+ Rxg6 12.Dh5+ Rf6 13.Df7# Variante que ya viene comentada en el Handbuch de 1916]

7.Df5+ Rh6 8.d4+

Ahora también empieza a participar el alfil de casillas negras.

8...g5 9.h4

Con esta jugada además del peón también entrará en juego la torre de h1.

9...d5 10.Df7 dxc4 11.hxg5#



Aquí pudimos ver lo peligroso que puede ser el debilitamiento temprano del monarca.

La Táctica

Introducción a la táctica

Hay razones para comenzar el estudio del ajedrez por la parte de desarrollo de la fuerza táctica. Primeramente, es importante que podamos definir qué es táctica y qué es estrategia en ajedrez. De una forma sencilla y para que nos quede claro, podemos decir que la Estrategia es el qué debemos hacer en una determinada posición, dónde queremos llegar. Táctica, en cambio, es cómo llegamos a ese objetivo que nos hemos planteado.

Un ejemplo puede ser que cuando somos pequeños: para llegar a la mesa, debemos aprender primero a caminar o gatear, esa sería la forma, y el objetivo (la estrategia) la mesa.

También es cierto, por otro lado, que la estrategia no es algo concreto, sino algo que muchas veces acepta matices, mientras que la táctica no, con lo que el camino resultará más fácilmente comprensible al principio de la formación.

Veremos también que en este proceso de aprendizaje el alumno irá desarrollando paulatinamente sus habilidades, desarrollando su visión combinativa primero en un cuadrado de 4x4, luego mejorará a 6x6 hasta llegar a ver jugadas largas en todo el tablero. Por tal motivo, es conveniente plantear problemas para resolver primero en el marco de estas dimensiones y así poder observar la velocidad o dificultad que puedan encontrar para resolverlos y, de esta manera, poder ir acompañándolos en su proceso de aprendizaje y atención.

Tratar de comenzar por lo más complejo nos puede acarrear, especialmente en los más pequeños, la pérdida del interés, por lo

que es conveniente no tratar de quemar etapas, salvo que notemos realmente una facilidad manifiesta en la resolución.

Mi consejo es la colocación de 3 problemas con resolución en un espacio de 4x4, 3 problemas más en un espacio de 6x6 y otros 3 en 8x8, y con los temas tácticos definidos (pieza clavada, doble amenaza, etc.) adjuntando una explicación previa del tema.

Es importante ir allanando el camino y que no vea barreras ni limitaciones, esto incentiva la búsqueda y la autoestima.

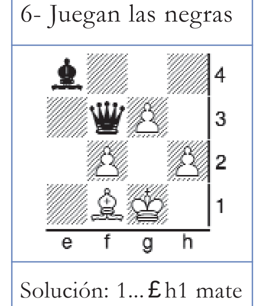
También es positivo en este camino, ejercitarse con el reloj de ajedrez, que, si bien en un principio puede ser un factor de stress, mejora rápidamente la capacidad de atención, y agiliza la visión inmediata.

5- Juegan las blancas



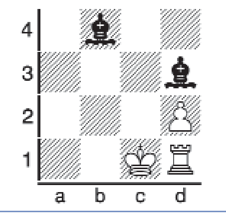
Solución: 1.g7 mate

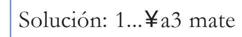
6- Juegan las negras



Solución: 1...£h1 mate

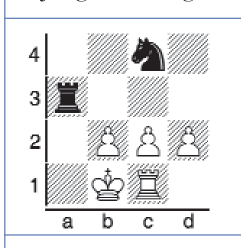
7- Juegan las negras





Solución: 1...¥a3 mate

8- Juegan las negras



Solución: 1... ¤xd2 mate

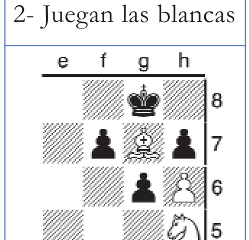
Ejercicios de táctica en 4 x 4

1- Juegan las blancas



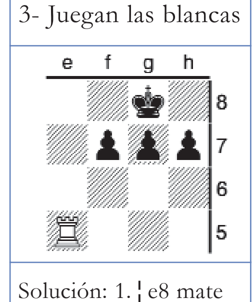
Solución: 1.£g7 mate

2- Juegan las blancas



Solución: 1. ¤f6 mate

3- Juegan las blancas



Solución: 1.¦e8 mate

4- Juegan las blancas

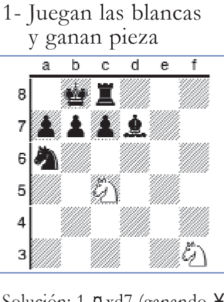
e f g h

8 7 6 5

Solución: 1.¥f6 mate

Ejercicios de táctica en 6 x 6

1- Juegan las blancas y ganan pieza



Solución: 1.¤xd7 (ganando ¥)

2- Juegan las blancas y ganan pieza



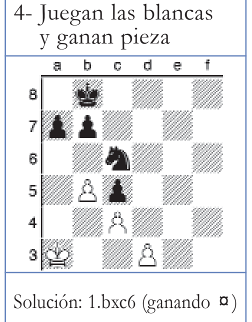
Solución: 1. ¥xf7 (ganando £)

3- Juegan las negras y ganan pieza

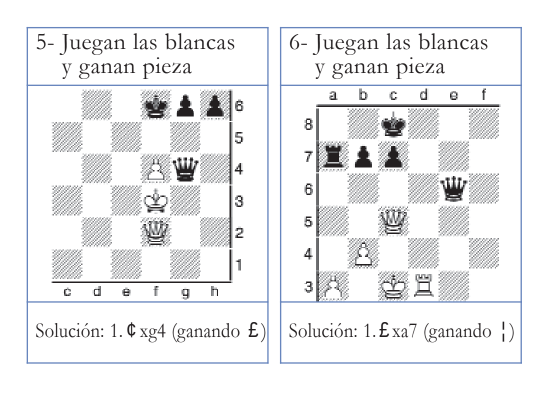


Solución: 1...¦xc1 (ganando ¦)

4- Juegan las blancas y ganan pieza



Solución: 1.bxc6 (ganando ¤)





Distintos tipos de mates

Según Max Euwe la táctica es la observación y la estrategia el pensamiento, por lo tanto empezaremos con los distintos tipos de combinaciones que, aunque muy numerosas, las encuadraremos en temas tácticos para una mayor facilidad en el estudio.

Empezaremos por los temas de mate, que son combinaciones por medio de las cuales uno de los jugadores no logra sólo una ventaja, sino, directamente, el mate forzado.

El mate de Lucena

El mal llamado mate de Philidor, ya había sido publicado en el año 1496 por Lucena, así que haremos un reconocimiento histórico al jugador español dándole su nombre ya que más de 200 años antes que Philidor había encontrado esta bonita combinación.

En este tema de mate se puede ver como las piezas atacantes colocan en situación de jugadas obligadas al defensor y, luego, con un bonito sacrificio de dama dan jaque mate al rey.

Esta puede ser la posición final de la combinación que da el nombre de mate de Lucena. Ahora veremos cómo se puede llegar a la misma.



1. Dg8+ La única jugada posible ahora es la captura de la dama con la torre **1...Txg8 2.Cf7#** Y tenemos la posición del diagrama anterior.



Este es el problema publicado en 1496 por Lucena y que le da nombre al mate. El enunciado dice que las blancas dan jaque mate sin comer ninguna pieza de las negras y ahora veremos porqué. **1.De6+ Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+** Aquí podría existir, la jugada [3.Cd8+ Rh8 *(3...Rf8 4.Df7#)* 4.De8+ Df8 5.Dxf8# Pero esta solución sería errónea, ya que las blancas han capturado una pieza de las negras. Por tanto, la única solución es la jugada de la partida.] **3...Rh8 4.Dg8+ Txg8 5.Cf7#**. También es conocido por algunos como el mate de la coz.



Las blancas aparecen aquí en una posición crítica: las negras están amenazando mate y, aparentemente, no se encuentra una solución satisfactoria más que la de cambiar damas. Pero, **1.Ch6+** jaque doble, así que las negras no tienen otra jugada que **1...Rh8 2.Dg8+ Txg8 3.Cf7#** Y, nuevamente, se produce la situación de mate.



Ahora veremos una maniobra un poco más compleja para llegar a nuestro objetivo. **1. Txc8 Txc8 2.Dxe6+ Rh8 3.Cf7+ Rg8** [3...Txf7 4.Dxc8+ Tf8 5.Dxf8#] **4.Ch6+ Rh8 5.Dg8+ Txg8 6.Cf7#**



Variaciones sobre el mismo tema: el alfil de "g6" evita la entrada de caballo en "f7", y la dama está en otra parte del tablero, con lo que, aparentemente, es imposible lograr el mate que hemos visto anteriormente. Pero...**1.Dxh7+ Axh7 2.Cf7#**

El mate de Anastasia

Continuando con los mates típicos, nos dedicaremos ahora al llamado mate de Anastasia, cuyo curioso nombre viene de una novela de Wilhelm Heinse, Anastasia y el ajedrez, publicada en 1903, y del cual hay un ejemplo en el libro.



Más allá del nombre, sin duda lo más importante es ver de la forma en que se relacionan las piezas, en este caso el caballo con la torre o con la dama. (ver diagrama)

1. Ce7+ Rh8 2.Dxh7+ Rxh7 3.Th4# Como vemos el mate se trata de una combinación de torre o dama con el caballo, que impide la retirada del rey por las dos casillas g8-g6



Variaciones sobre el mismo tema; el conocimiento de la idea nos puede facilitar siempre el cálculo en las partidas y la búsqueda de los objetivos tácticos **1.Cfe7**+ [1.Cde7+, también es posible] **1...Axe7 2.Cxe7+ Rh8 3.Txh7+ Cxh7 4.Txh7+ Rxh7 5.Dh5#**



Las blancas tienen la iniciativa y, a primera vista, no se ve un método claro para realizarla. Pero, si ya sabemos la capacidad que tienen las fuerzas de que disponemos y como coordinarlas, rápidamente aparecerá la solución. 1. Ce7+ Rh8 2.Txf8+ destruye la defensa del punto h7 2...Txf8 3.Dxh7+ Rxh7 4.Th4#

Pondremos aquí como ejemplo una partida.

Lasker, E - Aficionado

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0-0 Cxe4 5.Te1 Cd6 6.Cc3 Cxb5 7.Cxe5 Cxe5 8.Txe5+ Ae7 9.Cd5 0-0 10.Cxe7+ Rh8 11.Dh5 d6



12. Dxh7+ Rxh7 13.Th5# 1-0

El mate de Damiano

Damiano era un ajedrecista y teórico portugués que escribió el primer tratado importante de ajedrez editado en italiano, en el año 1512. En él se enseña a jugar al ajedrez y además hay setenta y dos problemas para resolver, aunque la mayoría de la obra es copia de la de Lucena y, a su vez, éste de manuscritos anteriores. El mate que veremos queda con el nombre de este autor "Hasta que se demuestre lo contrario".

Este tipo de posiciones no podemos decir que se puedan dar con mucha frecuencia, aunque sí es cierto que, en aperturas de peón rey y defensas sicilianas -donde los dos juga-

dores se atacan de una manera muy violenta y, generalmente, con enroques opuestos-, podemos encontrar este tipo de combinaciones.



Las negras tienen ya amenazas decisivas, pero, gracias a este recurso, las blancas logran llegar justo a tiempo para ganar la partida. **1. Th8+ Rxh8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+ Rxh8 4.Dh2+ Rg8 5.Dh7#**





Aquí le damos una vuelta más al tema y vemos que también puede tener un desenlace no tan directo como en el ejercicio anterior, partiendo de un sacrificio previo, que abra paso a la apertura de la columna **1...Cg3+ 2.hxg3 hxg3+ 3.Rg1 Th1+**



4.Rxh1 Th8+ 5.Rg1 Th1+ 6.Rxh1 Dh8+ 7.Rg1 Dh2+ 8.Rf1 Dh1#

Mate de Morphy

Paúl Charles Morphy (1837-1884) fue uno de los grandes y efímeros genios que tuvo el ajedrez. Gana en 1857 el torneo de Nueva York, viaja a Europa para medirse con los mejores jugadores del mundo (Lowenthal, Harwitz, Barnes, Bird, Anderssen), y a todos los venció con facilidad.

Sólo le quedaba jugar con Stauton, considerado el mejor, pero éste trató por todos los medios de impedir el encuentro, que hubiera sido, sin duda, ruinoso para él, argumentando que se hallaba ocupado preparando las obras completas de Shakespeare.

Al ver Morphy que era imposible medirse con Stauton, volvió a Estados Unidos y ya no participó más en competiciones. Todo lo que se conoce de su carrera fueron sólo dos años en los que venció a todos los que quisie-

ron medirse con él, para luego retirarse definitivamente.

Como ejemplo de este mate, veremos la partida de exhibición en la que aparece este tema, jugada en el entreacto de la Opera "Norma" de Bellini (sólo acotar que la música lírica fue su gran pasión hasta los últimos días de su vida).

Morphy, P - Karl Brunswick y Isouard
Paris 1858

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Ag4 4.dxe5 Axf3 5.Dxf3 dxe5 6.Ac4 Cf6 7.Db3 De7 8.Cc3 c6 9.Ag5 b5 10.Cxb5 cxb5 11.Axb5+ Cbd7 12.0-0-0 Td8 13.Txd7 Txd7 14.Td1 De6 15.Axd7+ Cxd7 16.Db8+!! Cxb8 17.Td8#



Reti - Tartakower
Viena, 1910

Otra partida entre dos de los mejores jugadores de su época y que también tuvo un desenlace corto, pero brillante, con este mismo tema.

1. e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Dd3 e5 6.dxe5 Da5+ 7.Ad2 Dxe5 8.0-0-0 Cxe4



9. Dd8+ Rxd8 10.Ag5+



10...Rc7 11.Ad8#

Un último ejemplo pondremos donde se puede ver de qué manera relacionar este tema.



1. Te5!

Las negras después de esta jugada se encuentran con su dama encerrada, por tanto:

1... Cxe5 2.Dd8+!



2...Axd8 3.Txd8#

El mate de Boden

Este mate, que se dio en una partida amistosa entre Schulder y Boden, es un tema muy interesante para tener en cuenta. Generalmente, se producen este tipo de posiciones cuando hay enroques largos, dando un juego muy activo de ataques. Esto nos servirá para ver el potencial de ataque de los alfiles, ya que son piezas muy ágiles que tanto sirven para defender como para el ataque.

Veremos aquí algunos ejemplos que, sin duda, resultarán útiles para relacionar en las partidas que disputen.

Schulder - Boden,S
Londres 1860

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.c3 f5 4.Ac4 Cf6 5.d4 fxe4 6.dxe5 exf3 7.exf6 Dxf6 8.gxf3 Cc6 9.f4 Ad7 10.Ae3 0-0-0 11.Cd2 Te8 12.Df3 Af5 13.0-0-0



Como comentábamos anteriormente, los alfiles son piezas fundamentales para el ataque a distancia y el problema en el que se cae muchas veces es que se los ve tan lejos del centro de la lucha que parecen no participar, pero...**13...d5! 14. Axd5 Dxc3+!!**



15.bxc3 Aa3# 0-1

Duz Chotimirsky - Robine
1910

1. e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 Ae7 4.Ac4 Ah4+ 5.g3 fxg3 6.0-0 gxh2+ 7.Rh1 d5 8.exd5 Af6 9.d4 Ce7 10.Cg5 h6 11.Cxf7 Rxf7 12.d6+ Rf8 13.Dh5 De8



14. Txf6+! gxf6 15.Dxh6+ Txh6 16.Axh6#



Kofman - Filatov
Kiev, 1962

1. e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Ab4 4.exd5 Axc3+? 5. bxc3 exd5 6.Cf3 Cf6 7.Aa3 h6 8.Ab5+ c6 9.De2+ Ae6 10.Ad3 g5 11.Ce5 Cbd7



1**2. Cxc6 bxc6.** Aquí, también, podemos buscar las posiciones también con el rey en el centro.

13. Dxe6+ fxe6 14.Ag6#



El Mate de Pillsbury

Harry Nelson Pillsbury (1872-1904) fue un brillante jugador de combinaciones, un talento que, lamentablemente, murió muy joven, pero en su corta y rica carrera ajedrecística ha dejado partidas memorables. Ésta que veremos ahora es una partida corta y contundente, pero, sin duda, es un claro ejemplo de su originalidad.



Como introducción al tema podemos decir que es un ejemplo de la contundencia en el ataque de esta combinación de piezas y la peli-

grosidad de las columnas abiertas sobre el enroque. Hoy en día se puede ver más este tipo de temas en partidas de PR -defensas Sicilianas-, especialmente con enroques opuestos, donde los jugadores sacrifican, normalmente las negras en b2-c3 o las blancas en g7-f6, para abrir líneas y así rápidamente llegar al rey enemigo.

16.Df3!! Dxf3 17.Tg1+ Rh8 18.Ag7+ Rg8 19.Axf6+

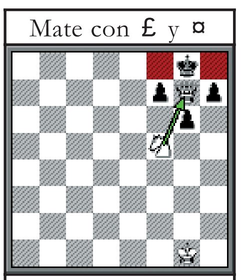


y las blancas ganan
1 - 0

Figuras de mate con dos piezas

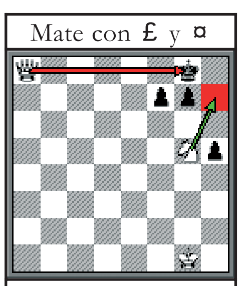
Veremos ahora distintas posiciones donde "trabajan" dos piezas para lograr el jaque mate.

Mate con £ y ¤



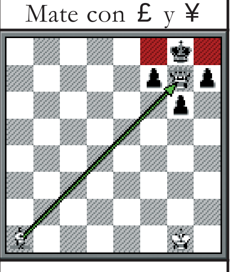
Aquí es el caballo quien defiende a la dama que a su vez amenaza al rey, y este no tiene escape. Por lo tanto Jaque mate.

Mate con £ y ¤



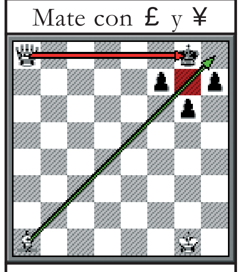
Vemos como también la dama amenaza al rey que no tiene casillas de escape ya que el caballo evita su retirada. Jaque mate.

Mate con £ y ¥



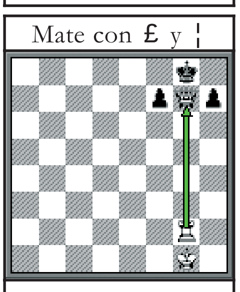
El alfil es ahora quien defiende la dama que, a su vez, amenaza al rey. Jaque mate.

Mate con £ y ¥



El alfil le corta la retirada hacia adelante al rey, mientras la dama da jaque. Jaque mate.

Mate con £ y ¦



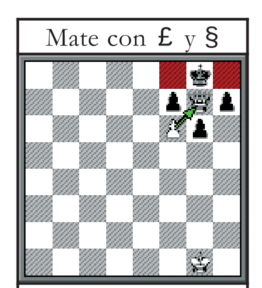
La torre defiende la dama que, a su vez, amenaza al rey. Jaque mate.

Mate con £ y ¦



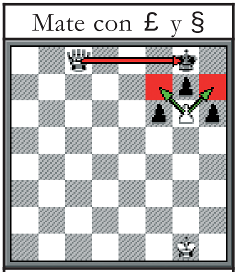
Aquí se ve nuevamente como la torre blanca defiende la dama que a su vez da jaque al rey. Este no puede huir pues su torre se lo impide. Jaque mate.

Mate con £ y §



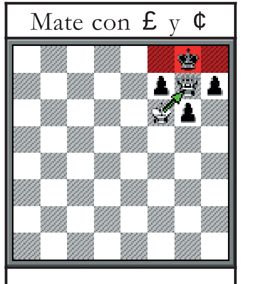
En esta posición el peón defiende la dama que a su vez amenaza al rey, y este no tiene escapatoria. Por lo tanto jaque mate.

Mate con £ y §



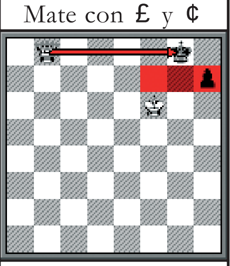
Nuevamente se ve la función del peón, que impide el escape del rey mientras la dama lo amenaza. Por lo tanto jaque mate.

Mate con £ y ¢



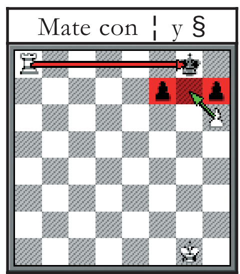
El rey defiende la dama, que a su vez amenaza al rey. Jaque mate.

Mate con £ y ¢



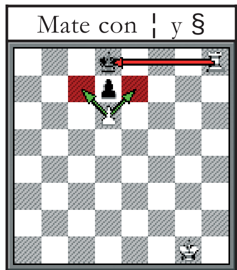
La dama amenaza al rey y éste no tiene escapatoria, ya que el rey contrario y su peón le impiden la salida. Jaque mate.

Mate con ¦ y §



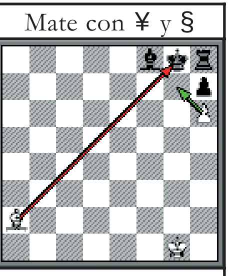
La torre desde "a8" controla todas las casillas de la octava línea dando jaque al rey contrario mientras que el peón blanco evita que éste se escape por "g7". Jaque mate

Mate con ¦ y §



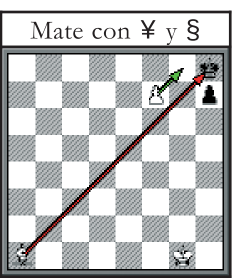
Igual que en el ejemplo anterior la torre domina las casillas de la octava línea, el peón negro obstruye la salida por "d7" mientras que el peón blanco domina las casillas "c7" y "e7". Jaque mate.

Mate con ¥ y §



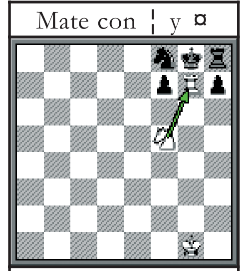
Aquí vemos como las piezas negras impiden que su propio rey escape del jaque del alfil blanco, mientras que el peón blanco controla la casilla "g7". Jaque mate.

Mate con ¥ y §



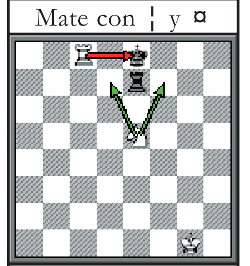
El alfil da jaque por la gran diagonal, el peón blanco controla la casilla "g8" mientras que el peón negro no deja a su rey escaparse por "h7". Jaque mate.

Mate con ¦ y ¤



Gracias al apoyo del caballo blanco la torre de "g7" da jaque al rey con la peculiaridad que las piezas negras impiden que su rey pueda moverse. Jaque mate.

Mate con ¦ y ¤



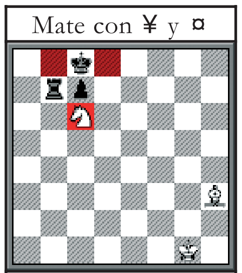
Jaque de torre por la octava línea. La torre negra impide la salida por "e7" y el caballo dominando las casillas "d7" y "f7". Jaque mate.

Mate con ¥ y ¤



El rey en la esquina del tablero no puede salir del jaque del alfil mientras que el caballo controla la casilla "g8". Jaque mate.

Mate con ¥ y ¤



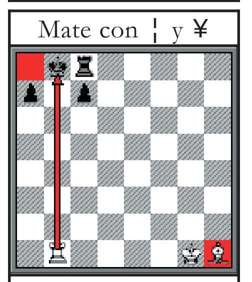
Un eficaz complemento entre caballo y alfil más la torre y peón estorbando posibles escapatorias del rey hacen que la posición sea jaque mate.

Mate con ¦ y ¥



Aquí vemos la eficiente función que cumple el alfil evitando la escapatoria del rey por "g7", al mismo tiempo, que defiende la torre que da un mortal jaque. Jaque mate

Mate con ¦ y ¥



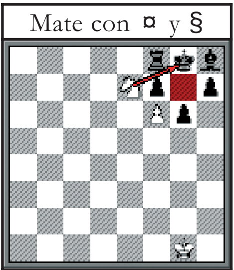
La torre blanca da jaque por la columna b, mientras que el alfil blanco controla la casilla "a8". Jaque mate.

Mate con ¤ y §



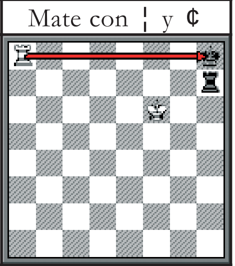
Aquí también las piezas negras estorban ante el jaque de caballo, mientras las casillas "c8" y "c7" están controladas por las piezas blancas. Jaque mate.

Mate con ¤ y §



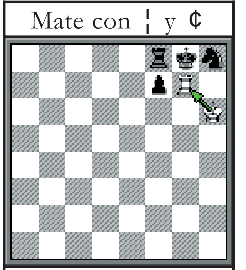
El caballo da jaque a un rey sin escapatoria ante la ayuda del peón blanco y el estorbo de las piezas negras. Jaque mate.

Mate con ¦ y ¢



El rey negro no puede escapar del jaque debido al estorbo de su torre negra y al control del rey blanco sobre "g7". Jaque mate.

Mate con ¦ y ¢



Esta vez el rey blanco defiende la torre blanca que desde "g7" da jaque a un rey que no tiene escapatoria. Jaque mate.

Los temas tácticos

Como vimos, la táctica es el arte de mover y emplear las piezas sobre el tablero para la obtención de un determinado fin. Debido a ello, es importante tener bien asimilados los temas tácticos, porque de nada vale tener un buen plan (estrategia) si no se sabe ejecutarlo por los medios adecuados (táctica). A continuación iremos exponiendo los diversos temas tácticos:

El Ataque doble

El ataque doble es un ataque simultáneo a dos piezas. Dado el peculiar movimiento del caballo, esta pieza suele ser la clave de este elemento táctico, como se puede ver en el siguiente ejemplo:



Las blancas ganan mediante: **1.Cg6+! Rh7 2.Cf8+** (ataque doble) **Rh8 3.Cxe6** (ganando dama y nuevo ataque doble a ambas torres, ganando, finalmente, calidad y la partida).

La Clavada

La clavada consiste en que una pieza inmoviliza otra pieza del bando contrario impidiendo su movimiento, dado que si se moviera esta pieza sería capturada otra pieza de mayor valor. Es un tema frecuentemente utilizado por la torre o el alfil.

Las blancas ganan de la siguiente manera: **1.c4** (clavando el caballo) **Th7+ 2.Rg1 Rd6 3.Td2** (clavando de nuevo) **Rc5 4.cxd5**, ganando.



La Desviación

Es un importante tema táctico que consiste en forzar a mover una pieza defensora o atacante clave de su posición para obtener ventajas materiales o posicionales.



Sorprendentemente, se gana con **1. ... Db2!!** (haciendo notar la debilidad de la primera fila). No sirve **2.Dd1 Dxf2+ 3. Rh1 Dxg2 mate ni 2 .h3 Txa1 3.Txa1 Dxa1+ 4.Rh2 Da5** con ventaja decisiva o **2.Txb2 Txa1+ 3.Tb1 Txb1+ 4.Dd1 Txd1** mate.

El Jaque descubierto

Consiste en amenazar una pieza adversaria al mover otra pieza propia situada en la misma línea de ataque. Veamos un ejemplo:



Corresponde a la famosa partida entre Torre-Lasker Moscú, 1925. Ahora las blancas realizan una magnífica jugada: **1.Af6!!** (Parece que se entrega la dama, pero un análisis más profundo demuestra que se ganará material) **Dxh5 2.Txg7+ Rh8 3.Txf7+** (primer jaque descubierto) **Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Tg5+ Rh7 8.Txh5 Rg6 9.Th3 Rxf6 10.Txh6+** ganando gracias a los tres peones de ventaja. Esta maniobra es conocida como *"el molino"*.

Rayos X

Consiste en que una pieza ejerce su acción a través de otra pieza del mismo bando. Veamos un ejemplo:



Parece que las blancas tienen clavado el alfil negro de d6, pero ... **1 ... Dxh2+** (la dama actúa a través de su alfil) **2.Dxh2 Axh2+ 3.Rxh2 Txd1**, ganando.

La Intercepción

La intercepción consiste en obstruir una casilla o línea de importancia para el bando contrario, lo cual permite llevar a cabo nuestras propias amenazas. He aquí una posición muy conocida Fischer-Benko, Nueva York, 1963.



1.Tf6!! (¡Fantástica jugada!. Impide la defensa mediante f5 (intercepta esta jugada) del ataque del alfil de dama blanco) **1...Rg8** (No valen 1...Axf6 ni 1...dxc3 por 2.e5! con mate imparable) **2.e5 h6 3.Ce2!** rinden. Fracasan 3...Axf6 4.Dxh6, y mate en pocas jugadas; 3...Cb5 4.Df5, ganando; 3...Td8 4.Taf1, con ventaja decisiva.

La Obstrucción

Se basa en forzar al bando contrario a colocar sus propias piezas de modo que quiten caminos de escape a su rey o limiten la acción de otras piezas.

Ver Diagrama:



1.f6+! (Jugada clave de obstrucción. Si **1.Dh6+** el rey tiene escape vía f6) 1...Axf6 (Si 1...Rg8 2.Th8+ Rxh8 3.Dh6+ Rg8 4.Rg7 mate) **2.Dh6+ Rg8 3.Dh7** mate.

La Atracción

Su fundamento es forzar al rey contrario a desplazarse a una posición en la que podamos conseguir nuestros objetivos: ganancia de material, el mate, etc. La siguiente posición deriva de la partida Reti-Tartakower Viena, 1910:



1.Dd8+! (El rey se ve obligado a capturar la dama y situarse en una casilla que permite un ataque doble descubierto) **1...Rxd8 2.Ag5+** y mate a la siguiente jugada (2...Re8 3.Te8 mate o 2...Rc7 3.Ad8 mate).

La jugada intermedia

Son aquellas jugadas dentro de una maniobra táctica que, pareciendo ser aparentemente inofensivas, pueden cambiar el resultado de dicha maniobra. Hay que tener en cuenta este tipo de jugadas puesto que típicamente suele ocurrir que durante una maniobra con cambios de piezas se suponga que el contrario tendrá que recuperar inmediatamente la pieza, lo que en ciertas ocasiones es un error ya que podría intercalar a dicha recuperación una jugada intermedia que sea beneficiosa para él.



Las blancas acaban de capturar una pieza en la casilla h6. Ahora parecería que las negras deberían retomar la pieza, pero disponen de una jugada intermedia que decide el juego **25...Cb3!**, amenazando el mate en la casilla c1, las negras ganan pieza **26.Ac4 Ac4 27.Ta1 Ca1 28.Rb1 Cb3 29.Cg4 Rh5 -+** Kramnik,V - Topalov,V Mónaco.2000.

Ataque sobre la octava línea

Durante las primeras fases de la partida, los reyes suelen estar en las filas primera y octava, respectivamente, protegidos por una barrera de peones. Si no se dispone de una vía de escape en un momento dado, esto puede ser motivo de una maniobra táctica para dar mate aprovechando dicha circunstancia.



1.Tf8 Tf8 2.Df7! (Especulando con el mate en la octava horizontal) 2...Dc8 3.Df8 Df8 4.d7! (seguido de Te8 y las blancas ganan) 1-0

Ataque sobre la séptima línea

Es frecuente que aparezca este tema en posiciones con torres dobladas (apoyándose mutuamente e incrementando su poder ofensivo) como en este ejemplo:



1.Dxf8+! (eliminación de la pieza defensora) **Txf8 2.Txg7+ Rh8 3.Txh7+ Rg8 4.Tbg7** mate.

La Combinación

La combinación

A pesar muchas veces de lo sencillo que parezca una definición, ya que mentalmente nos damos una idea de lo que queremos decir, hay matices que pueden confundir fácilmente al jugador que se inicia.

Y es importante que tanto el que recibe la información como quienes la damos tengamos una misma idea clara de lo que estamos tratando.

Por tanto, definiremos la combinación como una maniobra de carácter forzado con sacrificio de material. La diferenciamos así de lo que puede ser una secuencia forzada de jugadas.

Veamos un par de ejemplos para aclarar el concepto:

La maniobra forzada



Aquí veremos una secuencia de jugadas "forzadas".

1.Ce6 Da5

En caso contrario, las negras se verían perdiendo la dama.

2.Cdc7+ Rf7 3.Cd8+ Rg7

Nada cambia 3...Rg8 4.Ac4+ Rg7 5.Ce8#

4.Ce8+ Rg8 5.Ac4+

Las blancas logran una posición donde no es posible evitar el mate.

La combinación

Anderssen - Dufresne



Esta histórica posición apareció en la partida Anderssen-Dufresne. "La siempreviva" es como se recuerda hoy a este bonito monumento a la combinación.

1.Txe7+ Cxe7

Si 1...Rf8 2.Te3+ d6 3.Txf3; O 1...Rd8 2.Txd7+ Rxd7 (2...Rc8 3.Td8+!! Rxd8 (3...Cxd8 4.Dd7+!! Rxd7 5.Af5+ Rc6 (5...Re8 6.Ad7#) 6.Ad7#) 4.Af5+ Ad4 5.Txd4+ Re8 6.Ad7+ Rd8 7.Axc6+ Rc8 8.Ad7+ Rd8 9.Ae7#) 3.Af5+ Re8 4.Ad7+ Rd8 5.Axc6+, y no hay salvación para las negras.

2.Dxd7+ Rxd7 3.Af5+ Re8

3...Rc6 4.Ad7, mate.

4.Ad7+ Rf8 5.Axe7 1-0

La definición que da el ex campeón del mundo Alexander Alekhine (1927-1935 y 1935-1937) "La combinación es la poesía del ajedrez", sin duda, se cumple plenamente en esta partida.

El sacrificio

Hemos hablado de combinaciones para lograr objetivos, de temas tácticos que nos sirven de herramienta para alcanzar dicha finalidad y en todo esto aparece la palabra sacrificio. Sin duda, ya nos hemos hecho una idea de lo que esto significa, que no es más que la nota brillante, el momento clave de la combinación que permite romper las defensas y poner un broche, el broche de oro de nuestro ingenio a la partida. Para lograr esto, tenemos que romper con los cánones a los que estamos acostumbrados de acumulación, de vencer o ser mejor por tener más. Implica saber entregar todo lo innecesario para alcanzar el objetivo principal, la salvación en una posición crítica o la victoria en las difíciles luchas que tenemos muchas veces y en donde necesitamos ganar tiempos para llegar antes o para romper la dura defensa de nuestro contrincante. En este capítulo trataremos de ir viendo los distintos tipos de sacrificios que se pueden producir y de qué manera se han ido resolviendo.

Sacrificios de dama

Potter - Matthews
Londres, 1868

1.e4 e5 2.d4

Gambito del centro. La idea de las blancas es dar libertad rápidamente a sus piezas, y eliminar el molesto peón central negro, que le impide ganar espacio. Si miramos ahora la posición, veremos que para las blancas es más fácil desarrollar sus piezas.

2...exd4 3.Ac4 c5

Las negras intentan defender su peón central y con esto impedir la movilidad de las piezas blancas.

4. Cf3 d6 5.0-0 Cc6 6.Te1

Las blancas están preparando la ruptura en el centro, para poder dar juego a sus piezas mejor desarrolladas.

6...Ag4 7.e5 Cxe5



8. Cxe5!!

Las negras no contaban con este sacrificio y, ahora, lógicamente, no se puede tomar el caballo ya que perderían el alfil de g4.

8...Axd1 9.Ab5+ Re7 10.Ag5+ f6



O10...Re6 11.Cf3+ Rd5 *(11...Rf5 12.Ad3+ Rg4 13.h3+ Rh5 14.g4#)* 12.Cc3+! dxc3 13.Taxd1 mate

11.Cg6+ Rf7 12.Cxh8 mate *(ver Diagrama)*

Si miramos detenidamente la partida, nos daremos cuenta que el principal problema de las negras fue la falta de desarrollo y, esto ocurriócomo consecuencia de querer quedarse con el peón central.

Rosanes - Anderssen
Breslau, 1862

En esta partida podemos ver nuevamente que las blancas quedan retrasadas en desarrollo a cambio de quedarse con dos peones. También enrocan del lado largo, donde las negras tienen una columna abierta y, como hemos hablado ya anteriormente, cuando se producen enroques opuestos los alfiles se transforman en piezas muy peligrosas por la rapidez de sus ataques.

1.e4 e5 2.f4

Aquí queda planteada el Gambito de rey, cuya idea principal es eliminar el peón central de las negras y, potencialmente, abrir la columna "f" para poder atacar el flanco de rey de las blancas.

2...d5

El Contragambito Falkbeer, cuya idea principal consiste en eliminar el centro aprovechando una mayor agilidad en la salida de las piezas negras y las debilidades tácticas creadas por las blancas gracias al temprano movimiento de su peón alfil rey.

3.exd5 e4 4.Ab5+ c6

Como pueden ver, las negras no tienen miedo a entregar peones a cambio de un rápido desarrollo.

5. dxc6 Cxc6 6.Cc3 Cf6 7.De2 Ac5 8.Cxe4 0-0 9.Axc6 bxc6 10.d3 Te8 11.Ad2 Cxe4 12.dxe4 Af5 13.e5 Db6 14.0-0-0 Ad4 15.c3 Tab8 16.b3 Ted8 17.Cf3



17...Dxb3!! 18. axb3 Txb3 19.Ae1 Ae3+!



Ya no se puede evitar otra versión del mate de Morphy.

Trojanov - Popov
Bulgaria, 1962

En esta partida nos encontramos con la defensa Siciliana, una de las más jugadas hoy día por parte de las negras. Éstas no juegan con corrección la apertura y, como veremos, cierran el centro dejando a las blancas mucho espacio para jugar. El remate está muy bien realizado por las blancas, aprovechando rápidamente el error.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ac4 e6 7.0-0 Ae7 8.Ae3 0-0 9.Ab3 a6 10.f4 d5 11.e5 Cd7 12.Dh5

Las blancas han logrado cerrar el centro y no es difícil ver que disponen de más espacio en el flanco de rey, por lo que inician una maniobra que tiende a crear debilidades en la estructura de las negras para así poder entrar con más facilidad con sus piezas. Para esto amenazan Tf3 y Th3.

12...Te8



Las negras con esta jugada quieren defenderse del plan anteriormente mencionado con Cf8 y de esta manera no tocar la cadena de peones.

13.Cxd5! exd5



14. Dxf7+!! Rxf7 15.Axd5+ Rg6

Tampoco era satisfactoria la defensa con 15...Rf8 16.Ce6+ Rg8 17.Cxd8+ Rh8 18.Cf7+ Rg8 19.Cd6+ Rf8 20.Cxe8 Rxe8 21.Tad1, quedándose las blancas con una ventaja decisiva.

16.f5+ Rh5 17.Af3+ Rh4 18.g3+ Rh3 19.Ag2+ Rg4 20.Tf4+



Y las negras abandonaron ante la imposibilidad de evitar el mate. Por ejemplo:

20...Rh5

20...Rg5 21.Th4, mate

21.Af3+ Rh6 22.Th4, mate

Sacrificios de caballo

Los sacrificios que veremos de forma sistemática en las próximas partidas van dirigidos a intentar comprender de qué manera se pueden destruir las defensas cercanas al rey, tanto si éste se encuentra en el centro del tablero como si está enrocado.

Trataremos de crear un método para que sea fácil ir desarrollando el "olfato" táctico y, de esta manera, poder aprovechar de forma temprana errores de nuestros adversarios. Lógicamente, esto también servirá para poder crear el "olfato" que nos ayude a descartar jugadas que, sin este conocimiento, por lo menos nos harían dedicarle un tiempo importante durante la partida.

Chikovani - Valiev
URSS, 1967

En esta partida las blancas juegan la apertura de peón dama y las negras responden con la defensa Ortodoxa, sólida defensa que ha tenido una larga trayectoria en matches por el campeonato del mundo.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Ad3 dxc4 9.Axc4 Cd5 10.Axe7 Dxe7 11.0-0 Cxc3 12.Txc3 e5

Las negras hacen esta jugada puesto que necesitan darle vida a su alfil de casillas blancas que se encuentra tapado por los peones.

13. Dc2 exd4 14.exd4 Cf6 15.Te1 Dd6 16.Cg5 h6



La pregunta lógica es, ¿qué hubiera pasado si las negras se comen el peón central?. Aquí podremos ver de qué forma el blanco lograría activarse y crear problemas, por ejemplo, 16...Dxd4 17.Te7 Dd6 18.Tce3 b5 19.Axf7+ Rh8 20.Ab3, y podemos ver como

las negras, después de haber permitido la entrada de la torre blanca en la séptima fila, se crearían problemas que ya no tienen solución.

17. Cxf7!

La forma correcta de romper todas las defensas de las negras.

17...Txf7 18.Dg6 Dd7 19.Tf3

Todas las piezas están participando del ataque.

19...Rf8 20.Txf6 gxf6 21.Dxh6+

Y las negras abandonaron, ya que no existe defensa ante el ataque blanco. Por ejemplo, 21...Rg8 22.Te3 con la idea de Tg3.

Costa,J - Polgar,J
Biel, 1987

Judith es, al día de hoy, la mejor jugadora de la historia a nivel femenino y una de los diez mejores jugadores del mundo, no sólo por su ranking internacional sino por su talento y profundidad de ideas. Otra de sus características, sin duda, es la contundencia en el juego combinativo. Una muestra de ello es esta partida, donde, con solo 14 años, logró esta excelente victoria.

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.Cf3 cxd4 4.Cxd4 e5 5.Cb5 d5 6.cxd5 Ac5

Eligiendo siempre líneas agudas. Las complicaciones eran el terreno donde mejor se manejaba a esa edad.

7. C5c3 0-0 8.g3 Cg4

El jugador suizo trata de apaciguar las aguas, pero Judith deja claro cuáles son sus intenciones.

9. e3 f5 10.Ag2 f4 11.h3



11...Cxf2! 12.Rxf2 fxe3+ 13.Re1 Tf2 14.Tg1 Df8 15.Dd3 Ca6

Cada jugada es una amenaza.

16.a3 Af5 17.Ae4 Axe4 18.Dxe4 Ad4 19.Axe3 Cc5 20.Axd4



20...exd4!

También era buena comer la dama, pero, sin duda, ésta es una jugada más fuerte. Ahora las blancas deberán defenderse no sólo de la amenaza contra la dama, sino, también, de la apertura de líneas sobre el rey.

21. Dxd4 Te8+ 22.Rd1 Df3+

Ya no se puede evitar el mate.

0-1

Sacrificios de alfil

Dely - Szabo
Budapest, 1962

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ac4

Aquí podemos ver como el alfil sale rápidamente a c4, para crear amenazas sobre el peón de f7, pero las negras disponen de más peones en el centro y, por esto, intentarán tapar esa peligrosa diagonal.

6...e6 7.Ab3 b5 8.f4

Las blancas sin perder tiempo tratan de hacer saltar ese peón de e6 para así tener amenazas sobre el flanco de rey, juntándolo con la apertura de la columna "f".

8...Ab7

Las piezas negras se dirigen al centro de las blancas. Aquí se ve la justificación de la jugada 7. ... b5, por un lado, dar lugar para que salga el alfil de casillas blancas, y, por el otro, este peón puede desplazar al caballo que defiende el centro.

9.0-0 b4 10.e5 bxc3 11.exf6 Cd7

La jugada debía ser la captura con dama en f6, pero las negras son demasiado ambiciosas y quieren poner todas sus piezas en juego. El error de esta jugada radica en la situación de tensión que hay en la posición y esto favorece, generalmente, al que tiene mejor desarrollo. Por esto, el blanco aprovecha rápidamente este error de concepto.

12. f5! e5 (ver Diagrama)

13. Axf7+!

Destruye completamente las defensas.



13...Rxf7 14.Dh5+ g6 15.fxg6+ hxg6 16.Dxh8 exd4 17.Dh7+ Re6 18.Dg8+

Y las negras abandonaron. Seguramente podrán entretenerse en ver de qué manera se puede perseguir al rey por el centro e ir ganando material.

Shmatkov - Edlin
Moscú, 1957

1. d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 e5 4.Axc4 exd4 5.exd4 Cf6 6.Cc3 Ae7 7.Cf3 Cbd7?



Era necesario enrocar y luego decidir la ubicación del caballo.

8. Axf7!+ Rxf7 9.Cg5+ Rg6

No quedan buenas respuestas y el rey se encuentra a merced de las piezas blancas. si, por

ejemplo, hubieran jugado 9...Re8 10.Ce6, gana la dama.; 9...Rg8 10.Db3+ Rf8 11.Df7, mate.

10.Dd3+ Rh5 11.Ce6

Y las negras abandonaron. Ya no es posible evitar el mate que sobreviene luego de, por ejemplo: 11...De8 (tampoco 11...Ce5 soluciona el problema 12.Cxg7+ Rg4 13.Dg3mate) 12.Df5+ Rh4 13.g3 mate.

Sacrificios de torre

Koskinetz - Skeld
Helsinski, 1957

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Axc6 dxc6 7.De1 c5 8.Cxe5 Dd4 9.Cf3 Dxe4 10.Cc3 Dxc2 11.d4 Ae6 12.Ag5 0-0-0 13.dxc5 Axc5 14.Tc1 Df5 15.Axf6 gxf6

Las blancas han cedido todo el tablero al negro, no hay peones centrales, por lo que los alfiles se convierten normalmente en piezas letales.

16.Ce4 Ab6 17.Db4 Rb8 18.Cc5 Thg8 19.De4 Txg2+! 20.Rh1

O 20.Rxg2 Dh3+ 21.Rh1 Ad5 ganando.



20...Txh2+!!
0-1

Melnichov - Luchin
URSS, 1967

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Ae3 Ab4 7.Ad3 d5 8.exd5 Cxd5 9.Cxc6 Cxe3?!

Esta no es la mejor jugada, era necesario 9...bxc6 con un sólido caballo centralizado.

10.fxe3?

Tampoco las blancas aciertan en la manera para aprovechar la ventaja, debían continuar con 10.Cxd8 Cxd1 11.Txd1 Rxd8 12.Axh7+ Re7 13.Ae4, quedándose con un peón de ventaja.

10...bxc6 11.0-0 0-0



12.Txf7! Rxf7 13.Dh5+ Re7 14.Dh4+ Rd7 15.Dxb4 De7 16.Dd4+ Rc7 17.De5+ Rb7 18.Ae4!

Después de esta jugada las negras están perdidas: Db5+ y Ac6 son las amenazas.

18...Df6 19.Db5+ Rc7 20.Dxc6+ Rd8 21.Td1+

Y las negras no quisieron continuar.

1-0

Finales Básicos

La regla del cuadro

Para empezar con el estudio de los finales básicos veremos la llamada regla del cuadrado cuya importancia radica en saber si un peón podrá llegar a ser capturado por el rey contrario, veamos los siguientes ejemplos:



En esta posición juegan las negras y hacen tablas, en cambio, si jugaran las blancas ganarían simplemente con el avance del peón hasta la octava horizontal para convertirse en dama. Pero es el turno de las negras y debemos saber de antemano si el rey negro podrá detener al peón.

Entre las casillas "a4" (donde se encuentra el peón) y la casilla de coronación (en este caso "a8") formamos imaginariamente una recta para posteriormente tener formado un cuadrado como está señalizado en el diagrama de arriba.

La regla del cuadrado estipula que si el rey negro (en este caso) está dentro del cuadrado podrá capturar al peón. Antes de proseguir con esta posición debemos tener en cuenta que el rey blanco no participa en la defensa de su peón.

1...Re4!



El rey negro entra en el cuadrado y por lo tanto capturará la pieza blanca.

2.a5 Rd5



Vemos como el cuadrado imaginario que hemos señalado se va achicando mientras el rey negro se acerca al peón.

2.a5 Rd5 3.a6 Rc6 4.a7 Rb7



Finalmente el peón corona pero es inmediatamente capturado por el rey.

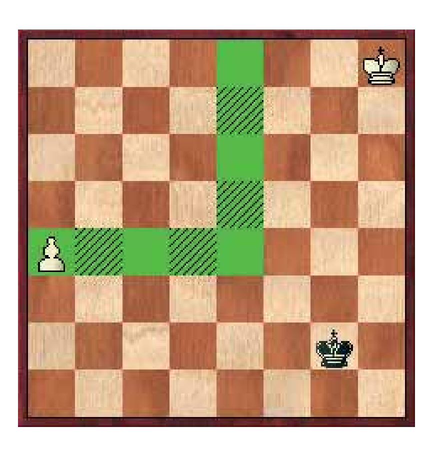
4.a8 (D) Rxa8 y tablas

Veamos otra posición:



Juegan las blancas. Supuestamente el rey negro está dentro del cuadrado y, por lo tanto, según dice la regla debería atrapar al peón. Pero esta es una acepción a la regla porque ahora el peón moverá dos casillas (algo que puede hacer solamente cuando está en su casilla de origen) y se "saltará" un cuadrado, veamos:

1.a4!



Ahora el cuadrado está inalcanzable para el rey negro, por lo tanto éste coronará convirtiéndose en dama:

1...Rf3 2.a5 Re4 3.a6 Rd5 4.a7 Rc6 5.a8 (D) y las blancas ganan.

Rey y peón contra Rey

Cuando queda en el tablero Rey y peón contra Rey, por regla general el Rey que posee el peón debe ir por delante y el peón por detrás, veamos algunos ejemplos:



1.b6+

Única forma de progresar.

1...Rb7 2.Rb5 Rb8!



Siempre al medio. En cambio, es un grave error 2...Rc8?? 3.Rc6 Rb8 4.b7 y las blancas ganan.

3.Rc6 Rc8 4.b7+ Rb8 5.Rb6 y tablas.



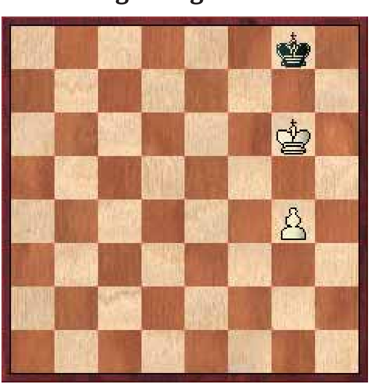
Aquí juegan las blancas y ganan. La diferencia es que el Rey blanco se puede colocar delante del peón, como mencionamos antes, realizando la oposición y, por lo tanto, asegurando el avance del peón hasta su coronación, veamos como continuaría:

1.Rg5!



Oposición con la finalidad de ganar el control de las casillas de la columna g.

1...Rh7 2.Rf6 Rg8 3.Rg6



Nuevamente oposición, pero esta vez las blancas han progresado asegurando primero el control de las casillas de la columna g, ahora falta ganar la decisiva casilla de coronación "g8".

3...Rh8 4.g5 Rg8 5.Rh6 Rh8 6.g6 Rg8



7.g7

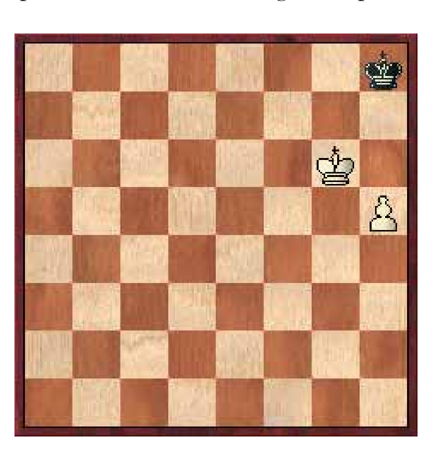
Ahora el Rey negro debe ceder el control de la casilla "g8".

7...Rf7 8.Rh7

Seguido de la coronación, las blancas ganan.

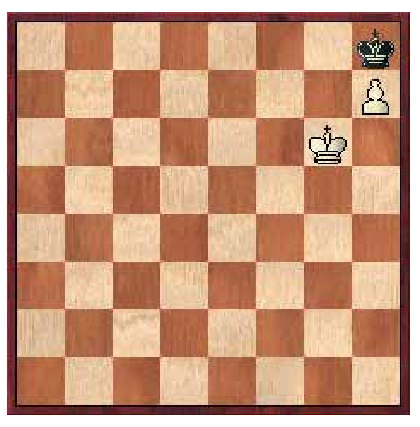
El peón en la columna torre

Como es habitual en los finales, cuando el peón se encuentra en la columna torre (columnas a o h) éstos finales tienen características particulares, veamos la siguiente posición:



En esta posición juegue quien juegue es tablas. Cuando el rey del bando débil logra ubicarse en la casilla de coronación no podrá ser expulsado de allí y, por lo tanto, el peón no coronará:

1.h6 Rg8 2.h7+ Rh8



3.Rh6 y tablas por ahogado.

Veamos otra posición.



Si les tocara jugar a las blancas ganarían con 1.Rg7 seguido del avance del peón hasta la coronación. Pero nosotros veremos tocándole jugar al negro:

1...Rf7!

El rey blanco no puede salir en buenas condiciones de la columna h debido a que el rey contrario **oscilará entre las casillas "f7"**

y "f8" hasta que el blanco le ceda la entrada a la casilla de coronación "h8" .



2.h6 Rf8 3.Rg6

En caso que el blanco jugara 3.Rh8 Rf7 4.h7 Rf8, el blanco quedaría ahogado y, por lo tanto, tablas.

3...Rg8 4.h7+ Rh8

Con idéntica posición a la partida anterior. Tablas.



Juegan las blancas y ganan: El primer jugador debe coronar su peón (llevarlo a octava línea y cambiarlo por una dama) si quiere ganar la partida. Si jugara el negro después de 1... Rf8 2.h6 Rg8 sería tablas. En cambio, jugando el blanco ganan, con **1.Rg7** impidiendo que el rey negro pueda interferir en el avance del peón.

Rey, Alfil y peón contra Rey

Sin duda esta ventaja de material (R+A+P contra R) es suficiente para ganar. Sin embargo hay algunas posiciones que son tablas.



Esta es una posición de tablas. El peón en la columna torre (en este caso columna h) y el alfil de distinto color a la casilla de coronación ("h8") la partida es tablas debido a que el Rey negro se quedará en la esquina oscilando entre las casillas "h8","g8" y "h7" según el caso:

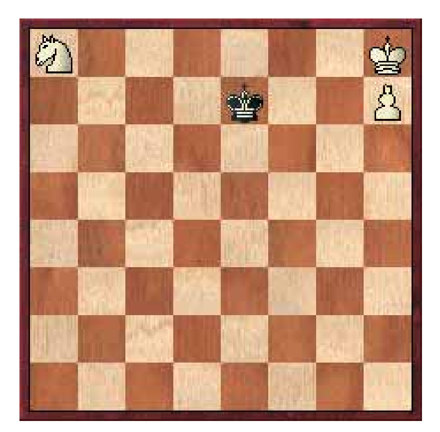
1.h5 Rh8 2.h6 Rg8 3.Ac4+ Rh8 4.Ae6 Rh7 5.Af5+ Rh8 6.Rg6 Rg8 7.h7+ Rh8



Las blancas no pueden progresar y la partida es tablas. En caso de 8.Rh6 sería ahogado, o sí 8.Rh5 las negras continuarían invariablemente entre 8...Rg7 y 9...Rh8 etc.

Rey, Caballo y peón contra Rey

Veamos un ejemplo muy particular con este material:



Juegan las negras y hacen tablas

1...Rf7!

Obviamente si el Rey blanco logra moverse de "h8" la coronación será inevitable, pero con su última jugada las negras lo evitan. El Rey del bando débil siempre debe ir a distinto color de casilla donde se encuentre el Caballo.

Si, por el contrario, el negro jugara 1...Rf8 el blanco ganaría después de 2.Cc7 Rf7 3.Ce6!



Y las negras no pueden evitar la jugada Rg8 seguido de la coronación del peón. Volvamos a la partida luego de la correcta 1...Rf7!

2.Cc7 Rf8 3.Ce6+ Rf7 y tablas



Las blancas solo pueden mover el Caballo y éste no puede evitar que el Rey negro oscile entre las casillas "f7" y "f8", por lo tanto el Rey blanco no podrá salir de "h8". Tablas.

Rey y Torre contra Rey y peón

Esta es una ventaja muy grande para el bando que tiene la torre. Pero, podemos encontrar posiciones de tablas cuando el bando superior tiene su Rey pasivamente colocado. Veamos un curioso ejemplo (Saavedra 1895) donde el bando que tiene la torre no puede evitar la derrota!.



Juegan las blancas y ganan

1.c7

El peón avanza y amenaza coronar.

1...Td6+ 2.Rb5

En caso de 2.Rb7 seguiría 2...Td7 y 3...Txc7 tablas.

2...Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+



5.Rc2

Finalmente el Rey blanco se decide a amenazar la torre.

5…Td4!

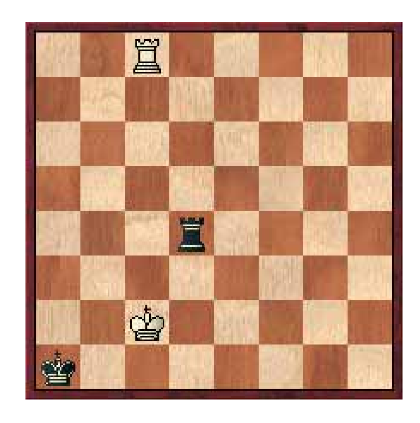
Las negras tienen un recurso escondido.

6.c8(T)!

En caso de coronar dama con 6.c8 (D) las negras hacen tablas por ahogado con 6...Tc4+!! 7.Dxc4.



Volvamos a la posición luego de 6.c8 (T)!



Las blancas amenazan 7.Ta8 seguido de mate.

7…Ta4 7.Rb3!



Y las blancas ganan, se amenaza la torre y el mate con 8.Tc1.

Rey y Dama contra Rey y peón

Vamos aumentando la ventaja material y sin embargo podemos encontrar posiciones donde el bando débil puede llegar a posiciones de tablas.

A éstas posiciones de tablas se puede llegar cuando el Rey del bando superior está pasivo y el peón se encuentra en la séptima fila a punto de coronar, **pero con la salvedad que debe estar en la columna torre o en la columna alfil.**



Juegan las blancas y ganan.

El Rey blanco se encuentra pasivamente ubicado y el peón está a punto de coronar, sin embargo no está ubicado en la columna torre (columna a o h) ni en una columna alfil (columna c o f) y por lo tanto debería perder, veamos:

1.Dd5+ Rc2 2.Dc4+

La Dama se acerca dando jaques para de ese modo evitar la coronación.

2...Rd2 3.Dd4+ Rc2 4.De3!

Amenaza el peón y evita la coronación.

4...Rd1 5.Dd3+! Re1



De otro modo las blancas se comerían el peón.

6.Rg5!

Aprovechando que el mismo Rey negro fue obligado a ubicarse en la casilla de coronación (e1), las blancas acercan su Rey para finalmente ayudar en la captura del peón.

6...Rf2 7.Dd2 Rf1 8.Df4+ Rg2 9.De3! Rf1 10.Df3+ Re1 11.Rf4



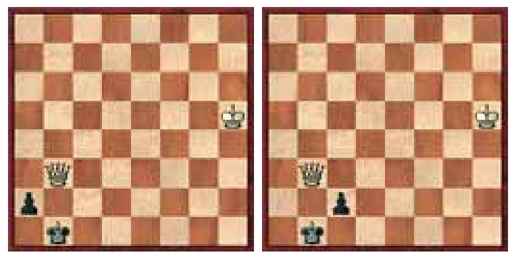
La misma secuencia y el Rey blanco se va acercando.

11...Rd2 12.Df2 Rd1 13.Dd4+ Rc2



14.De3! Rd1 15.Dd3+ Re1 16.Rf3

y las blancas capturan el peón.



Pero si llegamos al mismo tipo de posición y si el peón está en la columna torre o en la columna alfil la partida es tablas, veamos el

motivo. En el ejemplo de la izquierda con el peón en "a2" las negras que están en jaque juegan 1...Ra1! y las blancas no pueden progresar con su rey porque sería tablas por ahogado. Lo mismo sucede con el diagrama de la derecha, las negras juegan 1...Ra1! amenazando coronar y en caso de 2.Dxc2 las negras están ahogadas.

Rey y Torre contra Rey y Caballo

En condiciones normales este diferencia de material no alcanza para ganar. Veamos una posición en la que el Rey del bando débil está atrapado en la esquina del tablero y, sin embargo, no pierde.



1.Rf6 Ch7+ 2.Rg6 Cf8+ 3.Rh6 Rh8 4.Tf7 Rg8 5.Tg7+ Rh8 6.Tg1

Las blancas intentan separar al Caballo del Rey contrario.



6...Cd7!

Única

Veamos como pierden otras continuaciones: *6...Ch7? 7.Rg6! Rg8 (o 7...Cf8+ 8.Rf7*



ganando debido a que sí 8...Ch7 9.Tg8 mate) 8.Tg2 una jugada de espera 8...Cf8+ 9.Rf6+ Rh8 10.Rf7 llegando a la misma posición, las blancas ganan;

Ó 6...Ce6 7.Rg6! también gana.

7.Rg6 Rg8 8.Td1 Cf8+ 9.Rf6 Ch7+ 10.Rg6 Cf8+



y las blancas no pueden progresar.

Rey y Torre contra Rey y Alfil

Veamos dos posiciones instructivas para saber cuándo es tablas y cuándo no.



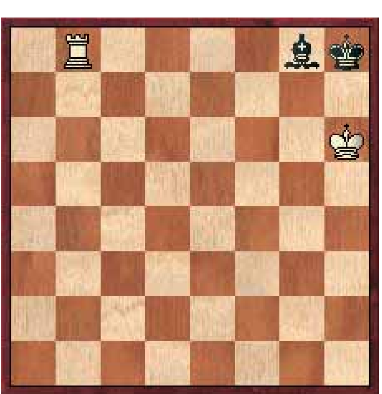
Juegan las blancas. Tablas

El bando que posee el Alfil siempre debe irse a la esquina del tablero de diferente color a las casillas por donde se mueve el Alfil.

1.Td8+ Ag8

Las blancas no pueden progresar.

En caso de **2.Tb8** las negras estarían ahogadas.



En cambio si el Rey se ha ido incorrectamente a la casilla de igual color que el Alfil se pierde.



Juegan las blancas y ganan

1.Te8+ Af8



Ahora simplemente las blancas hacen una jugada de paso por la octava horizontal.

2.Tb8 Rh8 3.Txf8 mate

Rey y Dama contra Rey y Torre

Este no es un final sencillo y su defensa es extremadamente difícil.

Veamos un ejemplo para tener en cuenta la forma en que el bando superior llega a la victoria.



1.Dc6 Th5 2.Dc7+ Re6 3.Dd8

La idea radica en obligar al negro a hacer una jugada mala, esto se llama ponerlo en zugzwang.

3...Rf7 4.Dd6 Tf5 5.Re4 Tf1 6.Dd3 Tf6 7.Dd7+ Rg6 8.Re5 Tf7 9.Dg4+



Obligando al Rey negro a ir a la banda del tablero

9...Rh6 10.Re6 Tg7 11.Dd4 Tg5 12.Rf6

El rey se acerca para sacarle casillas al Rey contrario.

12...Tg6+ 13.Rf7 Rh5

Intentando escapar

14.Dh8+ Th6 15.Dc8 Th7+ 16.Rf6 Rh4

Ó 16...Th6+ 17.Rf5 Rh4 18.Db7 y las negras no se salvan

17.Rg6



Finalmente la Torre se pierde, por ejemplo:

a) 17...Te7 18.Dd8 +-
b) 17...Ta7 18.Dh8+ Rg4 (18...Rg3 19.Db8+!) 19.Dd4 +-
c) 17...Th5 18.Dc4 seguido de 19.Rxh5 ganando la Torre

Finalmente veremos un ejemplo para ver los recursos que tiene el bando que tiene la Torre cuando su Rey ya está arrinconado:



Juegan las negras y hacen tablas

1...Tf6+! 2.Rxf6 y tablas por ahogado.

Aperturas

La importancia del desarrollo

En este capítulo veremos la importancia de desenvolver el juego, realizando el movimiento de las piezas en forma armoniosa: Intentar mover cada pieza una sola vez, dominar el centro con piezas y peones, enrocar rápidamente (especialmente si vamos de negras) para proteger nuestro Rey, etc.

Veamos dos ejemplos donde un mal desarrollo de uno de los bandos fue el motivo principal de la derrota:

Spassky,B - Kavalek,L
San Juan, 1969

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7



El negro plantea la Defensa India de Rey cuya característica principal es la cesión del centro a los peones blancos para luego atacarlo con el avance de un peón propio.

4.e4 d6 5.f3

La Variante Saemisch, el blanco sobreprotege el centro.

5...c6 6.Ae3 a6 7.Ad3 b5

Los últimos movimientos de las negras fueron con la idea de expandirse en el flanco dama postergando el enroque y, sobre todo, el control del centro.

8.e5



Un buen castigo, ahora Kavalek pierde espacio y un tiempo retrocediendo con el caballo.

8...dxe5 9.dxe5 Cg8 10.f4 Ch6 11.Cf3 Af5 12.Ae2 Dxd1+ 13.Txd1 f6 14.Cd4 fxe5 15.fxe5

El peón de "e5" no se puede comer debido a que el caballo "h6" quedaría indefenso.

15...0-0 16.0-0 Cf7



Si observamos la posición vemos que las blancas han movido todas sus piezas mientras que el caballo y la torre del flanco dama de las negras todavía están en sus casillas originales sin cumplir ninguna función.

17.Cxf5 gxf5 18.e6 Ce5 19.g4! f4

En caso de 19...fxg4 20.Txf8+ Axf8 21.Td8 las piezas negras están completamente maniatadas en la octava horizontal, la ventaja del blanco sería decisiva.

20.Txf4

Gracias a su mejor desarrollo las blancas ganan material.

20...Te8 21.Tfd4 c5

El caballo de "b8" no se puede desarrollar y ahora el negro avanza su peón "c6" moviendo dicho caballo pero dejando débiles a los peones negros del flanco dama.

22.Td8 Cbc6 23.Txe8+ Txe8 24.cxb5 Cd4 25.bxa6 Ta8 26.Axd4 cxd4 27.Cd5

Debido a la gran desventaja material las negras abandonaron.

1-0

Keres,P - Alexander,C
Estocolmo, 1937

1.Cf3 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Ag2 Ae7 5.0-0 0-0 6.d4

A la Defensa Ortodoxa planteada por el negro, el primer jugador desarrolla su flanco rey con un finachetto (g3 y Ag2) llamada la Apertura Catalana.

6...Ce4?!



Repitiendo el movimiento de una pieza que ya se ha desarrollado, el negro priva el movimiento de una de las piezas del flanco dama todavía en sus casillas originales.

7.Cc3 Cxc3 8.bxc3 c6

Si 8...dxc4 9.Ce5 el blanco recupera el peón perdido con un mayor control del centro.

9.Cd2 f5 10.Db3 Cd7



Las blancas han desarrollado más piezas que su contrario, la intención es ahora abrir el juego con una ruptura central (e2-e4) para aprovechar esta situación.

11.f3 Con la idea mencionada de avanzar el peón con e2-e4.

11...Ag5?!

El juego de las negras dista de ser armonioso, el alfil de casillas negras se mueve nuevamente sin crear una gran amenaza al primer jugador.

12.e4 Ae3+ 13.Rh1 Cf6 14.cxd5 cxd5 15.e5

Ganando espacio.

15...Cd7 16.f4

Las negras no tienen un castigo directo hacia su rey, en este caso se han quedado con una gran desventaja de espacio, gracias al peón "e5", y sobre todo un flanco dama sin aún desarrollar.

16...Cb6 17.Cb1 Axc1 18.Txc1 g5 19.Cd2 Tf7 20.c4



Cuando tenemos un mejor desarrollo siempre es útil crear una ruptura para abrir el juego.

20...gxf4 21.gxf4 Tg7 22.Tg1



Las negras han abierto la columna g, pero las torres blancas están mejor preparadas para su aprovechamiento (la torre de "a8" está completamente fuera de juego).

22...Ad7 23.c5

Ganando material, el intento negro de activarse llega tarde.

23...Ca4 24.Dxb7 Tb8 25.Dxa7 Ta8 26.Db7 Tb8 27.Da6 Tb2 28.c6 Txd2 29.cxd7 Dxd7 30.Da8+ Rf7 31.Af3!

Se amenaza Af3-h5, el ataque blanco es ganador.

31...Tg6 32.Ah5

Ganando también calidad (alfil a cambio de la torre), las negras abandonan.

1-0

El dominio del centro

El dominio del centro es la base sobre la cual se asientan los ataques, el centro es la cabeza desde la cual podemos dirigir los ataques hacia uno u otro lado del tablero, nos marca el espacio, que junto con el tiempo (desarrollo) son la piedra fundamental de la apertura en ajedrez y desde la cual podremos inventar todos nuestros planes de medio juego. Veremos ahora distintas partidas con este tema:

Hoppensack,M - Troeger,R
Schkopau, 1955

1.e4 Cf6

La defensa Alekhine, no goza hoy día de muchos admiradores, cede rápidamente el centro a las blancas. Se puede decir que es una línea especulativa en donde las negras a cambio de esta cesión de espacio, buscan que el blanco avance rápidamente los peones para poder atacarlos con jugadas cortas como d6.De todas formas se transforman en posiciones delicadas donde cualquier error de las negras puede ser rápidamente aprovechado.

2.e5 Cd5 3.c4 Cb6 4.d4 d6 5.f4

El blanco trata de aprovechar al máximo el espacio en el centro, evitando así el cómodo desarrollo de las piezas negras. La contra de la posición reside en la falta de desarrollo y la posibilidad de apertura del centro por parte de las negras.

5...dxe5 6.fxe5



El blanco está planteando una partida de ataque por esto no toma con el peón d que permitiría el cambio de damas, quiere un centro fuerte, compacto y todas las piezas ya que las negras tienen problemas de espacio, y los cambios las favorecen.

6...Cc6 7.Ae3

Está jugada se hace ya que en el caso de Cf3, las negras podrían desarrollar su alfil directamente a g4 clavando la pieza defensora, de esta manera si el negro no quiere quedar comprimido detrás de su poco espacio deberá desarrollar el alfil a f5, sin ninguna amenaza

concreta, pudiendo el blanco desarrollar sus piezas libremente.

7...Af5 8.Cf3 e6 9.Cc3 Ae7

El negro poco a poco va solucionando sus problemas, la idea de 0-0 o Dd7 y 0-0-0 comunicaría las torres y trataría paulatinamente de empezar a crear amenazas en el centro de las blancas.

10.d5

La elasticidad de la cadena de peones de las blancas hace que estas puedan tratar de quitar de las casillas centrales importantes a las piezas negras.

10...exd5 11.cxd5 Cb4 12.Cd4 Ag6 13.Ab5+ Rf8 14.0-0



Como vemos la masa de peones centrales, descomponen la posición negra no pudiendo estas, coordinarse en ningún ataque sobre la posición blanca, debiendo guardar un papel de espectadoras.

14...Rg8

Se amenazaba 15.Ce6+ ganando la dama.

15.d6

El asalto final a las defensas negras, y rompiendo los puentes de comunicación entre las piezas.

15...cxd6 16.e6

El blanco le ha partido el tablero por la mitad a las negras que tienen muchas dificultades para que las piezas del flanco dama puedan ayudar en la defensa.

16...f6

Tratando de no abrir mas líneas para las blancas.

17.Df3 a6 18.a3 axb5 19.axb4

Nuevamente es instructivo cómo el dominio del centro permite cambiar rápidamente el flanco de ataque, ahora que la torre de h8 no puede apoyar.

19...Cc4 20.Cdxb5 Cxb2

Esta maniobra de las negras no aporta mucho a la solución de sus problemas, dándole mas tiempos al blanco.

21.Txa8 Dxa8 22.Cd5

Mas centralización, mas amenazas.

22...Df8 23.Cbc7 Ae8 24.Ta1

La única pieza activa es el Cb2 que no sirve de nada.

24...Ca4



25.b5

Otra vez son los peones los que están cortando la conexión entre las piezas.

25...Cc5 26.Ta8

Ya no se puede hacer nada.

1-0

Tarrasch,S - Charousek,R
Nuremberg, 1896

1.d4 d6 2.e4 Cf6 3.Cc3 g6

La Pirc, es otra de las defensas que permiten a las blancas una rápida expansión central y tal como dijimos en la partida anterior, deben las negras jugar con mucho cuidado para evitar los rápidos ataques del blanco.

4.f4

Vemos como el blanco va ganando espacio, y tratará luego de expulsar las piezas que puedan molestar a sus planes.

4...Ag7 5.Cf3 0-0 6.Ae2 d5



Está jugada es dudosa, ya que permite cerrar al blanco la posición central y con aprovechar su ventaja de espacio para iniciar un ataque. La jugada correcta debía ser, intentar romper la masa central de peones aprovechando su ventaja de desarrollo.

7.e5 Ce8 8.Ae3

La cuña en e5 de las blancas ya constituye una muestra de por donde desea el blanco comenzar sus acciones, normalmente el peón central mas avanzado actúa como marcador de hacia donde debemos dirigirnos.

8...e6 9.h4 Cc6 10.h5 Ce7 11.g4

Las negras no pueden abrir la posición, esto hace que el blanco pueda levantar todos sus peones, para romper las defensas del rey negro, sin que exista riesgo de contrajuego.

11...f5 12.hxg6 Cxg6 13.Ad3 h6 14.g5 Rh7 15.De2 Th8 16.Dg2 c5

Demasiado tarde!!

17.gxh6 Af8

O 17...Axh6 18.Dg5 ganando pieza.

18.Cg5+ Rg8 19.Cxe6



Con posición ganadora. Como conclusión, aquí podemos ver de que forma se utilizó el centro, y cómo los peones centrales nos pueden indicar hacia dónde dirigirnos.

1-0

Sadler,M - Mestel,A
BCF-ch, 1997

1.d4 d6 2.e4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Ag7 5.Cf3 0-0 6.Ae3

Es difícil decir si esta jugada o la de la partida anterior es la mejor, aquí el blanco en principio nos está diciendo que quiere rápidamente jugar Dd2 y 0-0-0 para levantar seguramente los peones del flanco rey abriendo líneas sobre el enroque negro. Por su parte las negras tendrán que intentar romper el centro para evitar que el blanco desarrolle su estrategia, dar vida al alfil de casillas negras sobre el flanco dama, con jugadas como c5 que además permitiría la apertura de la columna " c "

6...b6 7.Dd2 c5 8.d5

Por lo dicho anteriormente el blanco intenta evitar cualquier tipo de contrajuego, cerrando el centro.

8...a6 9.e5 Cfd7 10.h4



Nuevamente el blanco se lanza, aprovechando la falta de coordinación de las piezas negras.

10...dxe5 11.h5

El fin justifica los medios, diría Maquiavelo, se entrega un peón a cambio de tiempos en el ataque, las negras deben evitar el simple plan blanco basado en el cambio del alfil en h6 con lo que eliminaría una importante defensa del enroque, creando temas muy concretos de ataque.

11...e4 12.Cg5 gxh5 13.Ccxe4

Muy bien el blanco sigue con la idea de traslado de piezas sobre el flanco rey aprovechando la mayor movilidad.

13...Cf6 14.0-0-0 Ag4 15.Ae2 Cbd7 16.Cg3



Amenazando el peón de h5, en caso que éste cayera, el ataque por la columna h puede llegar a ser decisivo.

16...h6 17.C5e4 e6

El negro se revuelve intentando evitar el ataque tratando de marear con golpes en el centro, que también la atención de las blancas.

18.Axg4 hxg4 19.f5

Ahora también el alfil y la dama participarán.

19...Cxe4 20.Cxe4 Cf6 21.Axh6 Cxe4 22.Axg7

Sorpresa, ya no hay defensa luego de esta bonita entrega de dama.

22...Cxd2 23.f6

Y el mate es inevitable.

1-0

Polgar,J - Smirin,I
Istanbul ol 2000

1.e4 g6 2.d4 Ag7 3.Cc3 d6 4.f4 Cf6 5.Cf3 0-0 6.Ae3 b6 7.Dd2 c5 8.0-0-0

Aquí las blancas eligen un plan distinto, y también muy interesante.

8...cxd4 9.Axd4 Cc6 10.Axf6



El plan blanco es curioso, normalmente este alfil se reserva para poder cambiarse por el de las negras, ya que sino es difícil plantear ataques sobre el rey contrario, pero Judith consigue demostrar que el caballo también es una pieza importante y que el alfil sólo no podrá impedir las amenazas blancas.

10...Axf6 11.h4 Ag4 12.h5 Axh5 13.Txh5

Nuevamente la dinámica, se entrega una calidad, para abrir líneas sobre el enroque y romper las defensas.

13...gxh5 14.Dd5 Tc8 15.Dxh5 Ag7 16.e5

Las blancas son muy precisas ubicando la estructura central en casillas negras, deja el espacio o los huecos por las casillas blancas, que son justamente las que posee el blanco con su alfil rey, y de esta manera anulan al alfil negro y activan todo su poderío de ataque.

16...De8 17.Dh3 h6 18.Ad3

Amenazando 18. Df5

18...Cb4 19.Ae4 e6 20.f5 Txc3 21.f6

¡Nada la detiene! ya no hay defensa contra la amenaza Dg3.

21...Db5 22.Dg3 1-0

Tal,M - Quinteros,M
Santiago del Estero ARG m 5', 1987

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Ag7 5.Cf3 0-0 6.Ad3

Vamos pasando prácticamente por todas las alternativas de las blancas para ver de que forma se puede dar sentido al espacio.

6...c5 7.d5 Ca6 8.0-0 Cc7 9.De1



En está partida vemos cómo, a pesar de que las blancas poseen el peón central avanzado de dama el ataque lo lanzan igualmente sobre el lado de rey. Las razones son varias y las iremos viendo a medida que avancemos en el curso, ahora simplemente podemos decir que la posibilidad de avanzar el peón de e4 a

e5 dejaría sin caballo defensor a las negras, que la pareja de alfiles blancas miran por así decirlo sobre el flanco de rey negro, y que el peón de f4 puede servir para romper, o abrir esa estructura del flanco de rey abriendo a su vez el camino a la torre.

9...Tb8 10.Dh4 b5 11.f5 c4 12.Ae2 Cce8 13.Ah6

Cambiando este alfil siempre es mas fácil el ataque.

13...Db6+ 14.Rh1 Axh6 15.Dxh6 Cg4 16.Dh4 Cef6 17.h3 Ce3 18.Dh6 b4

Tomar la torre permitiría un ataque muy fácil al blanco con [18...Cxf1 19.Txf1 (19.e5) 19...b4 20.Cg5 bxc3 21.fxg6 fxg6 22.Txf6 Txf6 23.Dxh7+ Rf8 24.Dh8#]

19.Cg5 Axf5 Desesperación al ver que no es posible frenar el ataque.

20.exf5 Cxf5 21.Txf5 gxf5 22.Cce4

El último defensor, si ahora: 22. ...fxe4 23. Tf1 amenazando 24 Txf6 con mate imparable en h7.

1-0

Braga,F - Rossetto,H
Quilmes-ch ARG (1), 1980

1.e4 g6 2.d4 Ag7 3.Cc3 d6 4.f4 e6 5.Cf3 Ce7 6.Ae3 Cd7

Está forma de las negras es menos convencional pero la idea es intentar distintas rupturas centrales, c5; d5; e5; y eventualmente f5.

7.Dd2 a6 8.a4

Esto lo que intenta es no darle espacio a las negras sobre el flanco dama.

8...0-0 9.g4



Lógicamente la idea es poder jugar f5, y de esta forma darle vida al alfil de casillas negras en su ataque sobre el flanco rey.

9...c5 10.0-0-0 Da5 11.dxc5 dxc5 12.e5

Ahora como ya saben con esta jugada dejamos fuera de combate momentáneamente al poderoso alfil de casillas negras.

12...Db4 13.Dd6 Cc6 14.h4

No hay tiempo que perder.

14...Te8 15.h5 Af8 16.Dd2

En esta casilla, la dama puede colaborar con la torre en la columna que esta por abrirse.

16...Cb6 17.hxg6 fxg6 18.Dh2 Te7 19.Cg5 h6 20.Cce4 Cxa4

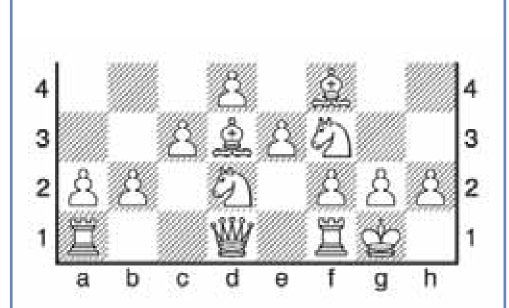
No era posible 20...hxg5 21.Cf6+ Rf7 22.Dh7+ Ag7 23.Dg8#

21.Cf6+ Rh8 22.Dxh6+ Axh6 23.Txh6+ Rg7 24.Th7+ Rf8 25.Th8+ Rg7 26.Tg8+ Rh6 27.Cf7+

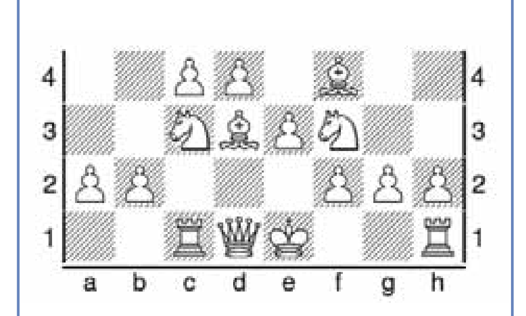
Tras la captura del caballo, g5 daría mate.

1-0

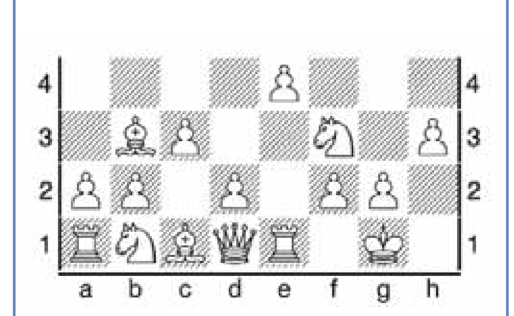
En este capítulo veremos algunas "figuras de desarrollo" donde podremos apreciar la armonía en la ubicación de piezas y peones sin que se "molesten" entre sí.



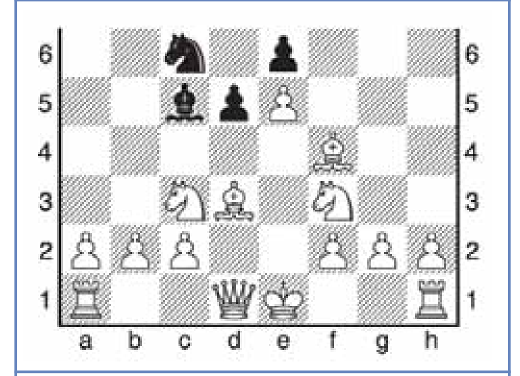
En esta posición las blancas han colocado sus peones centrales en casillas negras pero antes han desarrollado su alfil del flanco dama a la casilla "f4" evitando que se quede encerrado en "c1".



Aquí también el blanco ha realizado el desarrollo del alfil por "f4", a diferencia del primer diagrama las blancas tienen un mayor control central debido a que tienen el peón en "c4".



Las blancas se han enrocado y ubicado la Torre en la columna central, ahora proseguirán con el avance del peón central d2-d4 buscando una mayor supremacía en el control del centro.



A diferencia de las otras posiciones el blanco ha logrado ubicar un peón en la quinta línea (e5) dándole ventaja de espacio y, por lo tanto, más facilidad en el Desarrollo de las piezas.

Clasificación de las más importantes Aperturas

Aperturas Abiertas

Se llaman aperturas abiertas a aquellas que empiezan con 1.e4 e5:

Gambito de centro
1.e4 e5 2.d4

Apertura del Alfil
1.e4 e5 2.¥c4

Apertura Vienesa
1.e4 e5 2.¤c3

Gambito de Rey
1.e4 e5 2.f4

Gambito Letón
1.e4 e5 2.¤f3 f5

Defensa Filidor
1.e4 e5 2.¤f3 d6

Defensa Petrov
1.e4 e5 2.¤f3 ¤f6

Apertura Ponziani
1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.c3

Apertura Escocesa
1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.d4

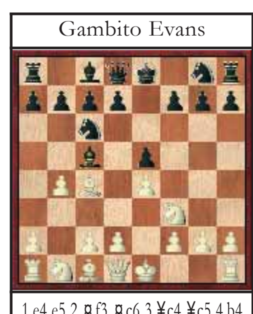
Apertura de los tres Caballos
1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¤c3

Apertura de los cuatro caballos
1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¤c3 ¤c6

Defensa Húngara
1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¥c4 ¥e7

Apertura Italiana

1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¥c4 ¥c5

Gambito Evans

1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¥c4 ¥c5 4.b4

Defensa de los dos caballos

1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¥c4 ¤f6



Aperturas Semi-Abiertas

Se llaman aperturas abiertas a aquellas que empiezan con 1.e4 y el negro no contesta con 1...e5:

Defensa Siciliana
1.e4 c5

Defensa Francesa
1.e4 e6

Defensa Caro-Kann
1.e4 c6

Defensa Moderna
1.e4 g6

Defensa Escandinava
1.e4 d5

Defensa Alekhine
1.e4 ¤f6

Defensa Owen
1.e4 b6

Defensa Nimzovich
1.e4 ¤c6

Defensa Pirc
1.e4 d6

Defensa Basman
1.e4 a6

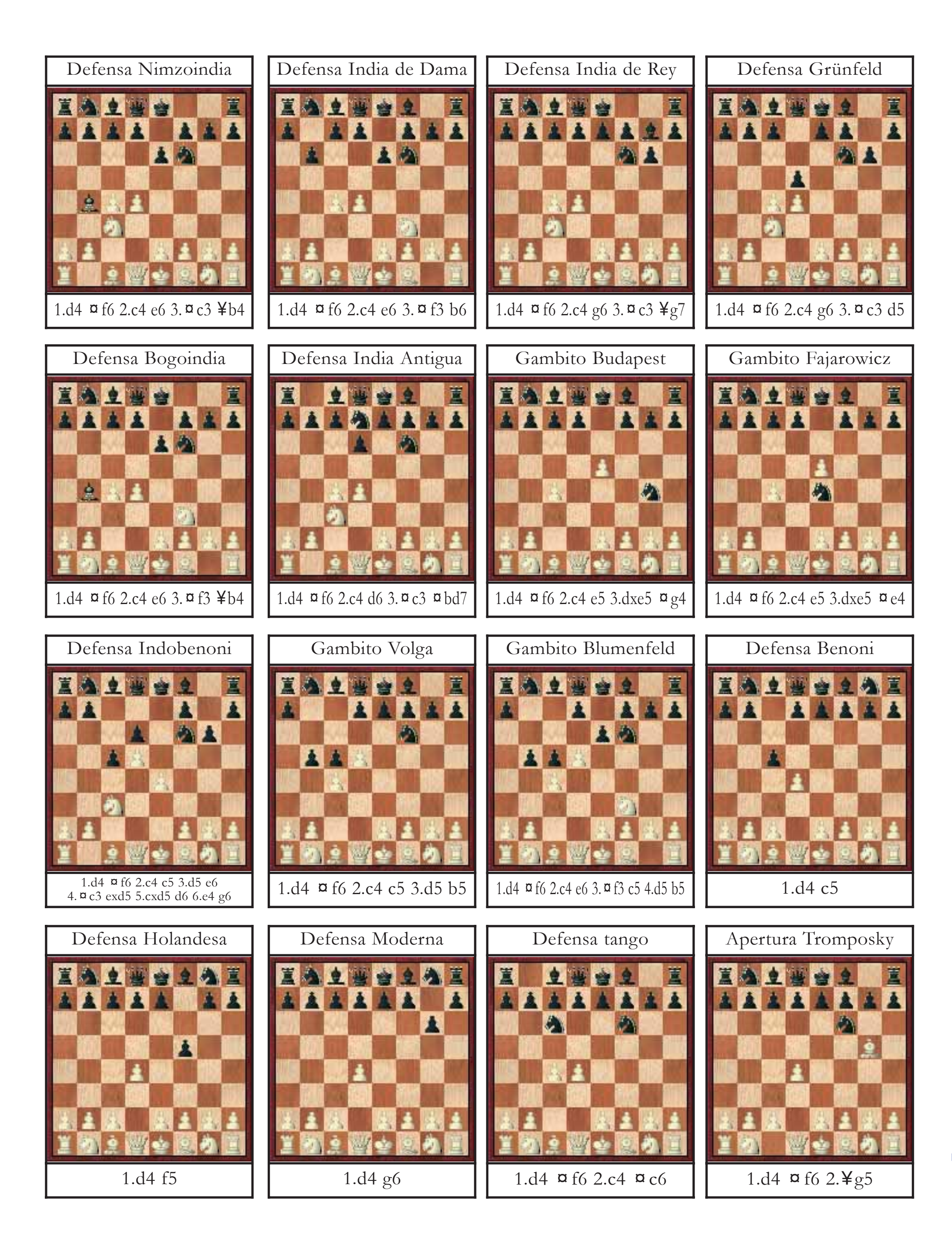
Aperturas Cerradas

Se llaman aperturas abiertas a aquellas que empiezan con 1.d4 d5:

Gambito Blackmar	Sistema Veresov	Sistema Colle	Defensa Keres
1.d4 d5 2.e4	1.d4 d5 2.¤c3 ¤f6 3.¥g5	1.d4 d5 2.¤f3 ¤f6 3.e3	1.d4 d5 2.c4 ¥f5
Defensa Chigorin	Gambito Albin	Defensa Eslava	Gambito de Dama Aceptado
1.d4 d5 2.c4 ¤c6	1.d4 d5 2.c4 e5	1.d4 d5 2.c4 c6	1.d4 d5 2.c4 dxc4
Defensa Semieslava	Defensa Tarrasch	Defensa Ortodoxa	Defensa Ragozin
1.d4 d5 2.c4 c6 3.¤f3 ¤f6 4.¤c3 e6	1.d4 d5 2.c4 e6 3.¤c3 c5	1.d4 d5 2.c4 e6 3.¤c3 ¤f6 4.¤f3 ¥e7	1.d4 d5 2.c4 e6 3.¤c3 ¤f6 4.¤f3 ¥b4

Aperturas Semi-cerradas

Se llaman aperturas abiertas a aquellas que empiezan con 1.d4 y las negras no contestan con 1...d5 o también donde el blanco no juega 1.d4 ni 1.e4



Sistema Londres	1.d4 ¤f6 2.¤f3 e6 3.¥f4
Ataque Torre	1.d4 ¤f6 2.¤f3 e6 3.¥g5
Gambito Englund	1.d4 e5
Defensa Polaca	1.d4 b5
Defensa Owen	1.d4 b6
Defensa Nimzovich	1.d4 ¤c6
Sistema Tartakower	1.d4 d6
Apertura Reti	1.¤f3
Apertura Inglesa	1.c4
Apertura Polaca	1.b4
Apertura Nimzovich/Larsen	1.b3
Apertura Grob	1.g4
Apertura Bird	1.f4
Ataque Indio de Rey	1.g3

Táctica Avanzada

Ataques contra el rey en el centro

Es uno de los temas más primitivos en ajedrez, producido generalmente por el abandono temprano del centro, la mala ubicación de las piezas y la falta de desarrollo.

Debemos recordar que en la apertura existen dos factores fundamentales, el tiempo y el espacio, el tiempo está dado por el desarrollo de las piezas y el espacio generalmente por las estructuras de peones centrales.

El abandono del centro, la pérdida de tiempos en el desarrollo de las piezas, repitiendo el movimiento de las mismas en las primeras jugadas, o el no mirar o entender, que tipo de amenazas plantea nuestro adversario, forman parte de la mayoría de las catástrofes en las primeras jugadas.

Aquí veremos una serie de ejemplos que nos pueden servir de guía, para evitarlos, o para aprovechar situaciones similares.

Blauert,J - Schmittdiel,E
FRG-ch qual Koenigslutter, 1988

1.e4

Ya sabemos por qué la jugada de las blancas es buena y todo lo que este movimiento conlleva, siempre es bueno que a esta altura de nuestro aprendizaje vayamos haciéndolo como un ejercicio continuo para que vaya formando parte de nuestro método de razonamiento.

1...e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3

El blanco está tratando de aprovechar su mayor movilidad central, (acordémonos que

son los peones los que ganan el espacio y que van quitando movilidad a las piezas) para ir desalojando las piezas que pueden cumplir una función importante.

4...Cf6 5.d4 ed4 6.cd4

Aquí vemos cómo el blanco después del cambio de peones (si nos fijamos bien veremos que se cambio el peón de e5 de las negras, por el de c3 de las blancas) domina el centro y quiere empezar a expulsar las piezas ya desarrolladas de las negras.

6...Ab4 7.Cc3 Ce4



Las negras ganan un peón a cambio de tiempos de desarrollo. Hay dos factores fundamentales en la apertura, EL ESPACIO Y EL TIEMPO. El primero está dado por la estructura de peones y el segundo por el desarrollo. En esta posición podemos observar que el blanco tiene igual número de piezas desarrolladas que las negras pero le toca jugar. Además, tiene más espacio central por su peón en d4, que a su vez permite la rápida salida de su alfil de casillas negras, mientras que su rival, al no tener desarrollado su peón dama, tiene su alfil que no puede aportar nada a la lucha. Por otra parte la ubicación demasiado avanzada de sus piezas, que no guardan relación con la falta de espacio, hacen que sean fácilmente atacables para las blancas. Y todo sólo por un peón.

8.0-0

El blanco sólo busca lograr sus objetivos de forma agresiva aprovechando su desarrollo y, por esto, no se fija en la pérdida de otro peón y trata de darle la máxima movilidad a sus piezas.

8...Ac3 9.d5

El blanco no para de crear amenazas; iremos viendo en cursos más avanzados por qué las negras tienen que contestar de esta forma.

9...Ce5 10.bc3 Cc4 11.Dd4

No es difícil ver aquí cómo las blancas disponen de un juego libre con facilidad de movimiento de sus piezas, que el cambio de su alfil obedeció a que luego de jugar d5 ya no tenia una diagonal agresiva y que sus piezas centralizadas están ya prácticamente recuperando la pieza entregada, manteniendo las opciones de ataque.

11...Ccd6

Lo mejor era alejarse del peligro jugando 11. ... 0-0 aunque la posición de las blancas es mucho más cómoda, luego de esta jugada las blancas empezarán un violento ataque contra el rey en el centro.

12.Dg7



12...Df6 13.Df6 Cf6 14.Te1 Rf8

Los huecos en la posición negra están en e7 y g7 ambos de color negro, alfil del que no dispone el segundo jugador pero sí el blanco, así que...

15.Ah6 Rg8 16.Te5

Ya están amenazando mate en g5.

16...Cde4



17.Cd2

1-0

De Riviere,J - Journoud,P
Paris, 1860

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4

Queda planteado el Gambito Evans, línea de apertura muy agresiva que busca a cambio de un peón lateral, darle ventaja en el desarrollo al blanco y una posición central muy dinámica.

4...Ab4 5.c3 Aa5 6.d4 ed4 7.0-0

Nueva entrega de peón a cambio de libertad de piezas, y tiempos en el desarrollo (ESPACIO Y TIEMPO NUEVAMENTE)



7...Cf6 8.Aa3

¡El blanco quiere al rey negro en el centro!

8...d6 9.e5

Hombre de pocas ideas pero ¡¡fijas!!

9...de5 10.Db3



Amenazando 11. Axf7+ Rd7 12. De6++

10...Dd7 11.Te1

Atacando el punto central más débil.

11...e4 12.Cbd2 Ac3 13.Ce4 Ae1 14.Te1 Rd8 15.Ceg5

Ya no hay forma de defender el peón de f7.

15...Ca5



16.Ce5 Cb3 17.Cef7 Df7 18.Cf7 Rd7 19.Ab5 c6 20.Te7

1-0

Nimzowitsch,A - Neumann,G
Riga, 1899

1.e4 e5 2.f4 ef4 3.Cf3 g5

Esta jugada de las negras intenta defender el peón y, de esta forma, impedir que las blancas logren en un futuro la posibilidad del desarrollo de su alfil de casillas negras en f4 y la consiguiente apertura de la columna "f", muy peligrosa si vemos sumarse el alfil en f4 al ataque sobre f7.

4.Ac4 g4

Ésta es la otra posibilidad: tratar de atacar las piezas desarrolladas de las blancas creando amenazas; también, 5. ... Dh4+ aprovechando la rápida salida del peón alfil de las blancas.

5.0-0

Las blancas entregan una pieza a cambio de una gran ventaja de desarrollo, la gran debilidad del rey centralizado sin una estructura que lo proteja.



5...gf3 6.Df3 Df6 7.d3 Cc6 8.Af4 Ag7 9.Cc3

El blanco ha terminado de poner todas sus fuerzas en juego creando ya la amenaza de Cd5, la posibilidad de avanzar el peón central y su torre dama poder entrar en juego, también, rápidamente.

9...Cd4 10.Df2 d6 11.Cd5 Dd8



12.e5 c6 13.Ag5

En realidad no es tan difícil de ver este tipo de jugadas si sabemos QUÉ DEBEMOS HACER, esto es, simplemente, CÓMO debemos realizarlo. El punto f7 está en la mira desde el mismo momento que jugamos 2. f4 ya que estamos abriendo la columna "f". Luego, si miramos la dama, que se relacionó con la torre y el alfil de c4 sobre el punto antes mencionado, ahora esta jugada lo único que hace es dejar lugar a la realización del plan.

Acordémonos, "la estrategia" QUÉ DEBEMOS HACER. "La táctica" CÓMO DEBEMOS HACERLO.

13...Dd7 14.Cc7

Hasta este momento atacaban f7 dos piezas y defendían dos. Con este salto de caballo se le da libertad al alfil de c4 para ayudar en el ataque y esto será definitivo.

14...Dc7 15.Af7 Rd7



16.Df5!

Bonito broche final.

16...Cf5 17.e6 1-0

Partida de exhibición 1961

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Ab4 5.c3 Aa5 6.d4 ed4 7.0-0 Cf6 8.Aa3 Ce4



Con esta jugada se permite a la torre ubicarse rápidamente en la columna y, de esta manera, presionar al rey. Por otra parte, no intenta tapar la diagonal del alfil, con lo que la estancia del rey en el centro del tablero será larga. De todas formas, siempre tenemos que tratar de ver el por qué, las negras entendiendo esto, sin duda, se embarcan en una línea tan peligrosa.

Debemos internarnos en su cabeza y ver qué es lo que quiere. Acordémonos las preguntas. ¿QUÉ HIZO? ¿QUÉ AMENAZA? ¿QUÉ PUEDO HACER?. Entonces veremos que tal vez el plan que intenta es jugar d5; con la idea de Ae6; Dd7 y 0-0-0 para de esta manera vaciar todas las amenazas de las blancas.

9.Db3 d5 10.Ad5 Cd6



11. Af7

¡Primera sorpresa!

11...Rf8

11...Cf7 12.Te1 Rd7 (*12...Cfe5* y las negras ya no pueden oponer resistencia. *13. Ce5*) 13.De6

12.Te1 Ad7 13.Cbd2

Todas las piezas deben ayudar en la lucha.

13...Ac3 14.Cc4 Ca5 15.Ca5 Aa5 16.Ce5



A las blancas no le interesa perder tiempo en evitar este cambio de Alfil por la torre sino poner todas las piezas en función del ataque. Después de esta última jugada se amenaza df3 colocando a la dama en una casilla muy importante para el ataque al rey.

16...Ae1 17.Te1 Ac6 18.Ah5 Df6

Se amenazaba Df7++, aprovechando que el caballo está clavado.

19. Cc6



19...g6

La pregunta que nace es, ¿por qué no: 19...bc6?. Por 20.Te6 Df5 21.Td6 cd6 22.Ad6 , y otras jugadas de defensa tampoco daban posibilidades a las negras.

20. Te6 Df5 21.Cd4 Dh5 22.Ad6 cd6

Nuevamente no miremos sólo el ajedrez como una cuestión puramente de cálculo, miremos la disposición de las piezas negras, con sus torres inútiles, la dama en el borde del tablero, su rey tratando sin ninguna ayuda de defenderse, mientras las blancas disponen de sus piezas centralizadas, la iniciativa y la posibilidad de crear todo tipo de amenazas.

23. Tf6 Rg7 24.Tf7 Rh6 25.De3 Dg5



26. Cf5

Esto termina rápidamente con las defensas.

26...gf5 27.Tf6 Rh5 28.Df3 Dh4 29.Df5 Dg5 30.Df3 Dg4 31.Tf5 Rh6 32.Dg4

Y mate a la siguiente.

1-0

Steinitz,W - Von Bardeleben,C
Hastings, 1895

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4

La apertura Italiana. Las blancas, rápidamente, colocan su alfil amenazando el punto "f7" de las negras, queriendo crear un complejo juego táctico desde las primeras jugadas.

3...Ac5

De la misma manera, las negras desarrollan el alfil, para no sólo atacar el punto "f2", sino también, para evitar que las blancas ocupen rápidamente el centro con d4.

4.c3

Las blancas intentan ahora, ocupar el centro, eliminar el peón "e2 de las negras, y expulsar las piezas negras del centro del tablero.

4...Cf6 5.d4 ed4 6.cd4 Ab4

Otra jugada hubiera permitido que las blancas empujaran fuera del centro a los caballos negros.

7.Cc3 d5

La captura del peón es un presente que se viene estudiando desde principios del siglo XVII, pero las complejidades de la posición y la situación de la teoría en esos momentos hacían que jugadores posiciónales se decantarán por posiciones más tranquilas donde todas las piezas pudieran participar en la lucha.

8. ed5 Cd5 9.0-0

Las blancas, con toda lógica, no temen a la pérdida del peón, más bien todo lo contrario, ya que la actividad de sus diagonales sobre el rey y su columna "e" abierta sobre el rey dejarían en situación muy comprometida a las negras.

9...Ae6 10.Ag5

Las blancas, sin duda, disponen de un fácil desarrollo y las negras deben tomar decisiones no muy sencillas

10...Ae7?!

Seguramente mejor 10...Dd7 11.Ad5 Ad5 12.Te1 Rf8 (12...Ae7 13.Ce5! Ce5 14.Cd5! Dd5 15.Te5 ganando material) 13.a3 Ac3 14.bc3 f6 15.Af4 Y, si bien la posición parece incómoda por la situación del rey, no se ve ventaja para las blancas.

11. Ad5 Ad5 12.Cd5 Dd5 13.Ae7 Ce7 14.Te1

Las negras están atadas a la defensa del caballo, se amenaza, 15. Te5, y doblar las torres, lo que haría imposible la defensa.

14...f6 15.De2 Dd7 16.Tac1 c6?



Parece posible 16...Rf7 para luego de 17.De7 De7 18.Te7 Re7 19.Tc7 Rd6! 20.Tg7 Tac8 21.h4 Tc7 y las negras podrán defender sin mayores problemas el final.

17.d5!

Después de esta bonita jugada las blancas se hacen con la ventaja.

17...cd5 18.Cd4 Rf7 19.Ce6 Thc8

Nada podía solucionar 19...The8? 20.Dg4, con la idea no sólo de comerse el peón "g", sino de Cg5+ ganando la dama.

20.Dg4 g6 21.Cg5 Re8(ver Diagrama)

22.Te7!

¡Hermoso golpe!



22...Rf8

Veamos algunas alternativas a la jugada de las negras. 22...Re7 23.Db4 Rd8 (*23...Re8* Nada soluciona *24.Te1 Rd8 25.Ce6 Re8 26.Df8*; Tampoco 23...*Dd6 24.Db7 Dd7 25.Te1 Rd6 26.Ce4 Re7 27.Cc5* ganando por lo menos la dama.) 24.Df8 De8 25.Cf7 Rd7 26.Dd6

23.Tf7 Rg8 24.Tg7 Rh8



Queda claro que 24...Dg7 25.Tc8 Tc8 26.Dc8 Df8 27.Df8 Rf8 28.Cf3 deja a las negras con pieza de menos y final rápidamente perdido.

25.Th7

Cuentan que aquí Bardeleben, se levantó y se fue sin saludar a su rival y sin regresar a la sala de juego... El final, de todas formas, hubiera sido el siguiente:

25...Rg8 26.Tg7 Rh8

Las negras tampoco pueden escapar con 26...Rf8 27.Ch7 Rg7 28.Dd7

27.Dh4

Las jugadas son todas obligadas

27...Rg7 28.Dh7 Rf8 29.Dh8 Re7 30.Dg7 Re8

Esto no hace más que acelerar el final 30...Rd8 31.Df8 De8 32.Cf7 Rd7 33.Dd6

31.Dg8 Re7 32.Df7 Rd8

32...Rd6 33.Df6

33.Df8 De8 34.Cf7 Rd7 35.Dd6

1-0

1 Juegan las blancas	2 Juegan las negras	3 Juegan las blancas

1.- 1.Dxf6 gxf6 2.Cxf6+ Rf8 3.Ah6# 1-0

2.- 1...Axf3 2.gxf3 Dh4+ 3.Cg3 Cxg3 4.hxg3 Tfe8+ 5.Axe8 Txe8+ 6.Rf1 Dxh1# 0-1

3.- 1.Txe6+ Rf8 2.Cd7+ Rg8 3.Dg4 h5 4.C5f6+ gxf6 5.Ah6+ Dg5 [5...hxg4 6.Cxf6#] **6.Cxf6# 1-0**



4 Juegan las negras	5 Juegan las blancas	6 Juegan las negras

4.- 1...Dg3 2.fxg3 [2.Dxe4 Txe4 3.fxg3 Axg3+ 4.Re2 Ad1#] **2...Axg3+ 3.Re2 Ad1# 0-1**

5.- 1.Axf7+ Rxf7 2.Cg5+ Re8 [2...Rf6 3.De6#] **3.De6 1-0**

6.- 1...Df1+ 2.Rxf1 Ad3+ 3.Re1 Tf1# 0-1



7 Juegan las blancas	8 Juegan las blancas	9 Juegan las blancas

7.- 1.Dxe6+ fxe6 [1...De7 2.Cd6+ Rd8 3.Cxf7++-] **2.Axg6+ Re7 3.Ag5+ Cf6 4.exf6+ Rd7 5.Ce5# 1-0**

8.- 1.Ac4 1-0

9.- 1.Dg7 Tf8 [1...Txg7 2.Th8+ Tg8 3.Txg8#] **2.Dxf7+ Txf7 3.Th8+ Tf8 4.Axg6# 1-0**



1 Juegan las blancas | 2 Juegan las negras | 3 Juegan las blancas

1.- 1.Cxf7 cxd5 [1...Dc7 2.Txe7+ Rxe7 3.Te1+ Rf6 4.Dg5#] **2.Cd6# 1-0**

2.- 1...Cf3+ 2.Re2 [2.gxf3 exf3+ 3.Ae2 *(3.Ce2 f2#)* 3...f2+ 4.Rf1 Ah3#] **2...Ag4** [2...Ag4 3.h3 Cd4+ 4.Re1 Axd1] **0-1**

3.- 1.Axf6 gxf6 2.Ce5 h5 [2...fxe5 3.Dh5+ Rf8 4.Df7#] **3.Dd3 Th6 4.Dd5 Th7 5.Dg8+ Af8 6.Cg6+ Te7 7.Af7# 1-0**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 1.Ab5+ Re7 [1...Cd7 2.Axd7+ Dxd7 3.Df4] **2.Cg6+ hxg6** [2...fxg6 3.Ag5#] **3.Cd5+ exd5 4.De5# 1-0**

5.- 1.Df6 Tg8 2.Axg7+ Txg7 3.Axf7 [3.Axf7 Dxf7 *(3...Txf7 4.Dh8#)* 4.Dd8+] **1-0**

6.- 1.e6 fxe6 2.Cc7+ Rf7 3.Dxe6+ Rg7 4.Txh7+ Txh7 [4...Rxh7 5.Dxg6#] **5.Dxg6+ Rh8 6.Dxh7# 1-0**



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las negras

7.- 1.Ag6 Ce2+ 2.Dxe2 De5 3.Axf7+ 1-0

8.- 1.Axf6 gxf6 2.Dh6+ Re8 3.Cg7+ Rf8 4.Ce6+ Re8 5.Df8+ Txf8 6.Cg7# 1-0

9.- 1...Ce4+ 2.Re2 [2.Rf1 Cd2+] **2...Dd2+ 3.Rf3 Dxf2+ 4.Rxe4** [4.Rg4 Dxg2+ 5.Rh4 *(5.Ag3 h5+ 6.Rf4 g5+ 7.Re5 d6#)* 5...h5] **4...Dxg2+ 5.Cf3** [5.Re5 f6+ 6.Rd6 Dc6#] **5...Dg6+ 6.Re5 Df6+ 7.Rd6 De7+ 8.Re5** [8.Rc7 Ca6#] **8...d6+ 9.Re4 f5# 0-1**

Ataques contra el enroque corto

El tema que tocaremos no es por cierto una novedad, ha sido tratado por la casi totalidad de los técnicos.

La obsesión por sistematizar el estudio de las distintas fases de la partida ha llevado a crear leyes o principios que nos ayudan, sin duda, a orientarnos en la partida para saber hacia que lado dirigir nuestros esfuerzos.

A este respecto sin duda tenemos que mencionar la obra de Roberto Grau, que hace apreciaciones muy interesantes, sobre cómo y cuándo poder iniciar este tipo de ataques, creando un patrón por el que podemos orientarnos sin inconvenientes.

El ataque directo sobre el rey

El sacrificio es la nota vibrante del ajedrez, tiene el brillo que embellecía la guerra antigua en donde se luchaba de frente y cara a cara, lo que sin duda era menos hábil que la actual, pero mucho más digno y emocionante, eran problemas de vida o muerte, y los ataques sobre el enroque son un símil de esto.

Los asaltos contra la fortaleza que normalmente es el enroque se realizan con planes claros, las formas podemos intuirlas, sabemos de qué manera intentará nuestro rival lograr su objetivo, y dependemos de un análisis claro y preciso para poder evitarlo, pero así y todo, la imaginación, el imprevisto, ese tiempo que nuestra mente humana no pudo prever, la ansiedad, tensión de saberse caminando sobre una sutil cornisa, provocan la caída de todos los muros.

Por tanto es importante que podamos establecer algunos principios que nos permitan prever cuando nos pueden atacar o si somos nosotros quienes disponemos de las mejores alternativas.

Los puntos atacables

Las características del enroque que se desea atacar señalan el tipo de ataque que debe lanzarse.

Si el enroque está debilitado por el movimiento de un peón propio, las posibilidades de ataque se centran en dos objetivos:

1- el avance de peones hacia el punto de contacto o ruptura que el peón avanzado permite.

2- el ataque por el color que el peón ha debilitado, por ejemplo: si ha jugado "g6" entonces las casillas negras del enroque han sido debilitadas y por allí podrán entrar las piezas atacantes; si, en cambio, la jugada ha sido "h6", entonces las casillas blancas han sido debilitadas y esto permitirá crear situaciones de ataque por este color.

En cambio si el enroque tiene todos los peones que lo protegen en la posición inicial el medio para vulnerarlo es más complejo.

Nos ocuparemos exclusivamente de este tipo de ataque y estableceremos algunos principios estratégicos indispensables para llevarlo a efecto.

1) Lo principal que debe poseer quien ataca es la ventaja de espacio en el centro del tablero. Para esto sería orientativo:

2) Tener dominio de tres de las cuatro casillas centrales, por ejemplo: e4; d4 y e5.

3) Poseer un peón en e5 contra uno en e6 del adversario es una de las posiciones típicas de ataque sobre el enroque, ya que anula un defensor

(el caballo de "f6") y abre la diagonal del alfil blanco b1-h7

4) Se debe dominar alguna diagonal sobre el enroque y debe poseerse, en la generalidad de los casos el Cf3.

5) Poseer el alfil rey, puesto que esta es una pieza muy agresiva contra el enroque.

6) Si esto que se ha comentado más arriba no puede completarse, entonces podría reemplazarse con la posesión de columnas abiertas contra el enroque enemigo.

7) El dominio de las casillas que se encuentran delante de la estructura sana de peones, por ejemplo, mirando desde el lado blanco, f6; g6; h6 y h7.

8) El dominio de la quinta horizontal, que sirve para la colocación de un caballo en f5; g5 o h5 y en este mismo orden de importancia.

9) Si todo esto se cumple, los ataques contra estructuras sanas, se concluyen, casi siempre, en sacrificio.

Hace ya unos años, leyendo los libros de Capablanca, éste comentaba que, siguiendo las reglas se obtendrán resultados positivos en nueve de cada diez partidas.

Hemos visto en el capítulo anterior cómo se producen los ataques contra el rey sin enrocar, los puntos por donde pueden penetrar las piezas y la importancia del desarrollo y el dominio del centro para evitarlo. En este capítulo veremos cómo se pueden desarrollar los ataques cuando el rey está enrocado por dónde pueden penetrar las piezas y cómo nos podemos dar cuenta de cuándo y cómo iniciar un ataque con buenas posibilidades de éxito.

Pillsbury -Lee, Trieste ch 1899

1.d4

Cambiamos un poco la temática de las aperturas que veníamos viendo y también con esta jugada podemos observar que el blanco intenta gobernar el centro y desarrollar sus piezas, sólo que, al no avanzar el peón enfrente al rey, no da tanto espacio para que las piezas rivales intenten crear amenazas.

1...d5 2.c4

Este gambito de dama, al igual que el de rey intenta eliminar el molesto peón central negro para lograr espacio y movilidad en el centro.

2...e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Cbd7 5.e3 Ae7 6.Cf3

Aquí ya con solo mirar vemos cuál es el problema de las negras, su alfil de casillas blancas y el menor espacio. Los peones son los que marcan el territorio, son las paredes externas de nuestra casa, marcan nuestro espacio.

6...b6

Esta jugada aquí no es buena: primero hay que hacer las jugadas principales y luego las secundarias. Esto significa que, si nosotros hemos sacado el caballo rey y el alfil rey es, justamente, para poder enrocar y, luego, decidir qué haremos con nuestro flanco dama, especialmente cuando las blancas no disponen de un ataque directo, o un plan concreto contra la posición negra.

7. cxd5 (Ver Diagrama)

La idea de las negras con b6 era la de sacar su alfil por el " fianchetto" y luego tomar en c4 con su peón de d5 para así dejar al alfil de casillas blancas con la gran diagonal. Con

este cambio el blanco obligará a poner un peón en d5 con lo que el alfil de b7 no podrá lograr sus objetivos y solo logrará debilitar de forma temprana su posición.



7...exd5 8.Ab5 Ab7 9.Ce5 0-0 10.Ac6 Axc6 11.Cxc6 De8 12.Cxe7+ Dxe7 13.Cxd5 De4 14.Cxf6+ gxf6 15.Ah6 Dxg2



16. Df3!! Dg6

Si ahora las negras jugarían 16...Dxf3 17.Tg1+ Rh8 18.Ag7+ Rg8 19.Axf6+ y mate a la siguiente.

17. Axf8 Txf8 18.0-0-0

Y las blancas disponen de material suficiente para llevarse la victoria.

1-0

Mieses - Amateur
1900

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Ac4 Ce4

Es esta una antigua variante de la apertura Vienesa cuyo defecto principal es quitar el caballo de la posición f6 que, como comentamos anteriormente, es muy importante para evitar ataques. En esta posición haremos un pequeño alto para comentar las distintas posibilidades y lo que intenta el negro. Por ejemplo:

a) 3. Cxe4 d5, recuperando la pieza entregada y dando libertad a toda la posición negra.

b) 3. Axf7+ Rxf7 4. Cxe4, si bien el blanco rompe el enroque de las negras, éstas disponen de un centro sólido, un más fácil desarrollo y la pareja de alfiles en posición abierta que le permite ver el futuro con más optimismo. Por esta razón...

4.Dh5 Cd6 5.Ab3 Ae7 6.d3



Las blancas no quieren perder tiempo recuperando el peón e intentan aprovechar la extraña posición del caballo en d6 y su mejor desarrollo.

6...0-0 7.Cf3

Para poder realizar un ataque o un plan en la partida necesitamos concentrar las piezas en un punto y luego apoyarlas, aquí vemos que el primer punto de ataque de la posición negra es f7 en donde el alfil y la dama concentran sus fuerzas pero las blancas intentan sumar a su idea al caballo de f3.

7...Cc6 8.Cg5

Uno de los puntos importante en un ataque también es el domino de la quinta línea con un caballo, porque de esta forma estamos creando amenazas sobre f7 y h7.

8...h6



Las negras no han querido cambiar su importante alfil defensivo por el caballo y, a cambio, intentan con movimientos de peones sobre el lado de rey evitar las amenazas.

¡CADA PEÓN QUE MOVEMOS DE NUESTRO ENROQUE ES UNA PUERTA QUE ABRIMOS¡

9.h4

Muy bien, ahora las negras no pueden capturar el caballo con el peón ya que, luego de hxg5 de las blancas, la dama y la torre por la columna dan mate.

9...Ce8

Necesitan el caballo en f6 para proteger la posición, pero ya no hay tiempo.

10.Cd5 Cf6 11.Dg6!

Todo se relaciona, ahora la amenaza 12. Cxf6 y Dh7++ son decisivas por eso...

11...fg6 12.Ce7 Rh8 13.Cg6

1-0

Janovsky - Saemisch
Marianske , 1925

1.d4 Cf6

Esta jugada no está renunciando todavía al control del centro ya que el caballo en esta posición evita la expansión blanca con e4.

2.Cf3 e6 3.Ag5 c5

El negro elige esta jugada para tratar de eliminar el potente peón de d4 de las blancas.

4.e3 Cc6 5.Cbd2

Si miramos las diferencias entre esta partida y la anterior, veremos que la posición de las blancas es igual en estructura a la de las negras, pero con la diferencia de que aquí el alfil del flanco de dama se encuentra ya desarrollado, lo que le da más libertad a la posición.

5...b6 6.c3

Damos un paso más, en lo que será un tema que veremos. Aquí vemos una fuerte estructura central por parte de las blancas, con su peón dama que molesta porque impide la movilidad, que quiere sin duda el negro. Esta misma estructura en negro deja las casillas débiles de las blancas en blanco con lo que el alfil de f1 va adquiriendo una gran importan-

cia porque es el único que puede controlar las jugadas de invasión que puede pretender el negro.

Por lo que aquí, con pocas palabras, podemos ver lo que es un alfil bueno. El que corre por colores distintos a los de su centro de peones.

6...Ab7 7.Ad3 cd4 Este cambio no es bueno ni necesario: las negras podían continuar con su desarrollo sin problemas ya que este peón de c5 impedía de momento la jugada e4.

Lo mejor era continuar con 7. ... Ae7. Después de la jugada de la partida el blanco podrá desarrollar sus ideas sin inconveniente ya que nada amenazará su posición.

8.ed4 Ae7 9.Cc4 0-0 10.De2 Dc7 11.h4

Empiezan las escaramuzas bélicas, el negro se encuentra con una estructura de peones sana, lo que hace difícil encontrar hueco para el ataque. Por esto, el blanco intenta desestabilizar la posición, provocando el debilitamiento de los peones.

No corre riesgos ya que el negro no dispone de una ruptura central que pueda abrir la posición contra su rey. Pero, en realidad, esta jugada es una amenaza, el blanco intenta jugar 12 Axf6 13. Axh7+ Rxh7 14. Cg5+ con un ataque muy fuerte.

La pregunta que debemos hacernos es ¿cómo ha llegado a la conclusión de que es posible lanzarse a un ataque?.

Nos conviene repasar, uno a uno, los principios enunciados al inicio del capitulo para ir sacando nuestras propias conclusiones, viendo además de qué manera nosotros hubiéramos desarrollado el ataque.

11...h6



Una puerta que se abre, el problema para las negras consiste en qué jugar para evitar el plan de las blancas.

12.Dd2

Amenaza el sacrificio en h6 del alfil.

12...Cg4 13.Af4 d6 14.Ce3

El caballo de c4 no cumple ninguna función mientras el negro de g4 está evitando el sacrificio en h6, que permitiría al blanco abrir la posición del rey para sus piezas.

14...Ce3 15.De3 h5



Evita el sacrificio pero, nuevamente, le toca al blanco jugar y ya son varias las piezas de las que dispone para concretar sus amenazas.

16.Th3

Sumando todavía más material para el ataque, ¡recuerden los principios del ataque!

16...e5 17.de5 de5 18.Ce5 Ce5 19.Ae5 Ad6 20.Dh6



Y las negras abandonaron. Es ya imposible evitar todas las amenazas de mate.

1-0

De la Vega,H - Gonzalez,G
Mar del Plata-ch ARG, 1970

1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 d5 4.d4 c5 5.cd5 Cd5 6.e4 Cc3 7.bc3 cd4 8.cd4 Ab4 9.Ad2 Ad2 10.Dd2 0-0

Las negras han cambiado sus piezas del flanco rey y enrocado, pero ahora tendrán que afrontar las debilidades que eso significa, con una mayoría de peones por parte de las blancas en el centro y el potencial ataque que puedan desarrollar por la falta de piezas defensoras.

11.Ac4 Cc6 12.0-0 b6 13.Tad1 Ab7 14.Tfe1 Tc8 15.d5 Ca5 16.Ad3 ed5 17.e5



Aquí sí nos detendremos para explicar los objetivos de esta jugada que pueden parecer extraños a simple vista. El negro ha cambiado rápidamente piezas en la apertura, pero, ¿qué piezas ha cambiado?, el caballo y el alfil rey. Esto significa que estas piezas ya no se encuentran defendiendo esta posición. Por otra parte, el blanco tenía un dominio central dado por la mayoría de peones en este sector del tablero y con esto sabemos que él es quien puede elegir hacia donde dirigir sus ataques, por lo tanto, es fácil deducir que será sobre el flanco ya que el negro dispone de menos piezas en este sector. Bien, hasta aquí todo parece claro, pero ¿como iniciar el ataque?. Veamos lo que tenemos:

1) Un peón en e5 (lo llamaremos desde ahora cuña) el cual impide la colocación de una pieza defensora, el caballo, por ejemplo, en f6.

2) El control de las casillas que están delante de los peones del enroque, esto es, f6-g6-h6, además de h7, y la movilidad del caballo para entrar por la quinta horizontal, en este caso "g5".

Esto, en principio, ya nos sirve para saber que tenemos varios elementos que juegan a nuestro favor para iniciar el ataque. Por

otra parte, la teoría dice que, dándose estos elementos y jugando contra una estructura sana de peones, el ataque finaliza normalmente con sacrificio. Bueno, veamos como continuó la partida.

17...Cc4 18.Df4 Cb2 19.Ah7



¿Acaso no es esto lo que indica la teoría?

19...Rh7 20.Cg5 Rg6 21.h4 Tc4 22.h5 Rh5 23.g4 Rh6

No se podía jugar 23...Rh4 24.Cf3 Rh3 25.Dg3 mate

24.Dh2 Rg5

24...Rg6 25.Dh5 mate

25.Dh5

1-0



1 Juegan las negras | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las blancas

1.- 12...Cf3+ [12...Dh4 13.f3] **13.gxf3 Dh4 0-1**

2.- 16.Cg6+ hxg6 17.hxg3+ 1-0

3.- 23.Df6 [23.Df6 gxf6 24.Tg4+ Rh8 25.Axf6#] **1-0**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 24.Cg6+ 1-0

5.- 19.Dxg7+ Cxg7 20.Txg7+ Rh8 21.Tg8+ Rxg8 22.Tg1+ Dg5 23.Txg5# 1-0

6.- 22.Dg7+ Cxg7 23.Ch6+ Rh8 24.fxg7# 1-0



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las blancas

7.- 1.Txh6+ Rxh6 [1...Rg8 2.Th8#] 2.Dh1+ 1-0

8.- 17.Axf6+ Axf6 18.De4 1-0

9.- 1.Txg7+ Rxg7 2.Dxf6+ Rg8 3.Dg7# 1-0

1 Juegan las negras | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las negras

1.- 17...Txg3+ 18.hxg3 Txg3+ 19.Ag2 Dh3 20.Df3 Cd4 0-1

2.- 20.Dxh6+ gxh6 21.g7# 1-0

3.- 17...Txf2 18.hxg4 [18.Txf2 Ah2+] **18...Dh4 19.Dd4 Ah2+ 20.Rh1 Ag3+ 21.Rg1 Dh2# 0-1**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 11.Cf6+ gxf6 12.Dg4+ Rh8 13.Dh4 Ae7 14.Ad3 1-0

5.- 18.Dh6 1-0

6.- 13.Af6 h6 [13...gxf6 14.Ae4 f5 15.Dxf5] **14.Dg6 1-0**



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las blancas

7.- 17.Cxf7+ Cxf7 [17...Txf7 18.Axf7 Cxf7 19.Dh6 Dg8 20.Te1 Cxh6 21.f7+ Dg7 22.f8D+ Cg8 23.Axg7#] **18.Dh6 Cxh6** [18...Tg8 19.Axf7 Df8 20.Ad5 Dxh6 21.f7+ Tg7 22.f8D#] **19.f7+ 1-0**

8.- 19.Cf7+ Rg8 20.Ce5+ Rh8 21.Cg6+ hxg6 22.Th4# 1-0

9.- 1.Txb7+ Txb7 2.Cxc6+ Ra8 3.Dxa6+ Ta7 4.Dxa7# 1-0

Ataques contra el enroque largo

Si bien, en apariencia, al principio pensamos que los dos tipos de enroques son similares y los temas se repiten, la realidad nos muestra que las cosas no son así.

El enroque largo es un enroque más débil, producto de dos factores:

> El primero es que el rey, normalmente, queda expuesto a algún jaque en su casilla c1-c8 ya que, normalmente, el peón "d" se encuentra avanzado, con lo cual crea un tema táctico de características no muy claras.
>
> El segundo reside en que el rey, para proteger sus peones, debe todavía realizar otra jugada de rey a b1-b8, con la consiguiente perdida de tiempo.

Todo esto, en resumidas cuentas, hace que tengamos que calcular muy bien, cuando nos enrocamos largo, los tiempos de que disponemos para poder anular estas posibilidades tácticas potenciales de nuestro rival, y, lógicamente, las nuestras basándonos en la ventaja de desarrollo de que debemos disponer, la solidez del centro y la movilidad de nuestras figuras.

Dicho esto no queda más que ver algunos ejemplos que nos pueden facilitar la visión y el criterio.

Colbourne - Blackburne,J
Hastings, 1892

1.e4 e5 2.d4 ed4 3.Dd4

El Gambito de Centro. Las blancas centralizan rápidamente la dama, en busca de crear amenazas, basándose en la desaparición del peón central de las negras.

Veremos en esta partida cuales pueden ser los problemas de una salida tan temprana y los problemas que puede ocasionar al desarrollo.

3...Cc6 4.De3 g6 5.Ad2

Vemos como este alfil ahora, debe desarrollarse, de una forma poco agresiva en vista de la ubicación de la dama en e3

5...Ag7 6.Cc3 Cge7

Otra forma de desarrollo. Generalmente el caballo se desarrolla a "f6", pero las negras no quieren tapar la gran diagonal al alfil fianchettado.

7.0-0-0 0-0



De esta manera se establece una posición con enroques opuestos donde la iniciativa será una de las prioridades más importantes de la lucha.

8.f4 d5!

Abriendo el juego en el centro ahora el alfil-c8 se desarrolla rápidamente.

9.ed5 Cb4 10.Ac4 Af5

Atacando el peón-c2, el segundo jugador gana tiempos en el desarrollo.

11.Ab3 Ced5 12.Cd5 Cd5 13.Df3 Df6!



El blanco está en problemas: debido a su falta de desarrollo las negras han llegado primero en el ataque.

14.c3

Gracias al alfil-f5 el monarca blanco sufre de "asfixia".

14...Cb4!



Podemos apreciar ya una figura de mate sobre el rey blanco.

15.Ac4



15...Da6! -+

El alfil-c4 debe controlar la amenaza ...Cb4xa2 mate!

16.g4 Da2! 17.Ae3 Ac3

18.bc3 *(18.Aa2 Ca2)* **18...Dc2**

0-1

Lasker,E - Marshall,F
San Petersburgo, 1914

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6

La Defensa Petrov.

3.Ce5 d6

3...Ce4 4.De2 De7 5.De4 d6 6.d4

4.Cf3 Ce4 5.De2 De7 6.d3 Cf6 7.Ag5 Ae6 8.Cc3 Cbd7 9.0-0-0 h6 10.Ah4 g5 11.Ag3 Ch5

Marshall se apresura a ir a la captura del alfil-g3.

12.d4 Cg3 13.hg3 g4 14.Ch4 d5 15.Db5!



Atacando el peón-b7 se obliga a tomar una decisión al negro, por otra parte, queda libre la columna-e para que pueda ser aprovechada por una torre blanca.

15...0-0-0

El rey negro se refugia en el flanco dama, bastante lógico debido a que ya tienen adelantados los peones del flanco rey.

16.Da5

Se ataca el peón-a7 y se libera la casilla-b5 para que puedan saltar el caballo-c3. 16.Cd5 Ad5 17.Dd5 Dg5 18.Dg5 hg5

16...a6



17.Aa6!

Un sacrificio para desmantelar la posición del rey negro, hay que tener en cuenta que las piezas blancas pueden pasar rápidamente al flanco dama.

17...ba6 18.Da6 Rb8 19.Cb5



Amenaza Da7 y libera la tercera horizontal permitiendo la maniobra Td1-d3.

19...Cb6 20.Td3 Dg5

Si 20...Cc4 21.Tb3! Dg5 22.Rb1 Cd2 23.Ra1 Cb3 24.cb3 ahora las negras deben devolver el material para evitar el mate 24...Ad6 *(24...De7 25.Da7 Rc8 26.Tc1)* 25.Da7 Rc8 26.Cd6 Td6 *(26...cd6 27.f4!* (para poder jugar Tc1) *27...gf3 28.Cf3 De3 29.Te1! 29...De1 30.Ce1)* 27.Da8 Rd7 28.Dh8

21.Rb1 Ad6 22.Tb3 The8 23.a4!



Hay que desalojar al caballo-b6 para que el ataque de la torre blanca sea eficiente. El ataque blanco es ganador.

23...Af5 24.Ca7

Amenazando Ca7-c6 mate. También se podía jugar 24.a5

24...Ad7 25.a5 Dd2 26.ab6 Te1 27.Ra2 c6 28.Cb5!



28...cb5 29.Da7

Las negras abandonan, seguiría 29...Rc8 30.Da8 Ab8 31.Da6 mate

1-0

Tseshkovsky,V - Beshukov,S Sarkisov mem Krasnodar, 1999

1.e4 d5 2.ed5

La defensa Escandinava. Con ella las negras eliminan el peón central de las blancas, buscando un juego táctico, dinámico, ya que, producto de la eliminación de los peones centrales, las piezas tendrán más velocidad de movimientos, especialmente los alfiles.

2...Cf6

También 2...Dd5 es posible y seguramente más practicada que la jugada de la partida.

3.d4

Las blancas no intentan defender el peón del centro con 3.c4 c6 4.dc6 Cc6 5.Cf3 e5, ya que las negras conseguirían un juego muy peligroso a cambio del peón.

3...Ag4 4.Cf3 Dd5 5.Cc3 Dh5 6.Af4

Más normal parece 6.Ae2 pero 6...Cc6 7.Ae3 0-0-0, y ahora se ve, justamente, la idea de la primera jugada de las negras, consistente en semi-abrir la columna "d" para así poder presionar el peón blanco que se ubicará en el centro.

6...Af3 7.gf3

Las negras renuncian a su pareja de alfiles, situación comúnmente peligrosa cuando se encuentra el centro abierto, incluso a pesar de la fractura de la estructura de peones de las blancas.

7...c6 8.De2 Cbd7 9.0-0-0

No podemos decir que la posición blanca sea superior pero sí que las negras deberán jugar con mucha atención para evitar los problemas tácticos que se puedan generar en la partida.

9...0-0-0



10.d5!

Las blancas, muy atentas, rompen el centro para permitir el mejor traslado de sus piezas sobre el flanco que comenzarán a atacar gracias a su potente diagonal, h2-b8.

10...Cd5 11.Cd5 cd5 12.De3 Cb8

No era buena 12...e5 13.Td5 f6 14.Ab5 Y las blancas logran una peligrosa iniciativa gracias a su mayor desarrollo y las debilidades del flanco dama de las negras.

13.Tg1 d4

Tal vez la mejor defensa. Es difícil encontrar una jugada en la que la dama negra no quede sin brindar ningún tipo de ayuda en la protección del rey.

14.Td4 Td4 15.Dd4 Cc6 16.De4

Resulta fácil ver como las blancas disponen de piezas más activas que las negras y,

por otra parte, la precariedad de la situación del rey negro con diagonales que se abren contra él.

16...h6



17.Aa6! Dc5 18.Ae3 Dd6

Las negras deben retirarse defendiendo siempre el caballo amenazado.

19.Td1 Dc7 20.Af4 e5

Tampoco 20...Db6 21.Dd5! e5 22.Dd7 Rb8 23.De8 con posición ganadora.

21.Df5 Rb8 22.Td7

La torre también participa ya en la destrucción.

22...ef4 23.Tc7 Rc7 24.Df7 Ae7 25.Ab5 Rd6 26.Dg7 Tf8 27.Ac6

1-0

Chen Fan - Bu Xiangzhi
Torch Real Estate Cup Xiapu CHN, 2005

En esta partida veremos, lo peligroso de la defensa Siciliana, la energía de las piezas, y el valor de las columnas abiertas.

A diferencia de lo que sucede en la apertura de peón dama y la defensa India de rey, por ejemplo, en donde las blancas disponen de un centro de peones generalmente sólido, en las defensas Sicilianas, ese centro ha sido cambiado, eliminado después del cambio de las negras en su jugada 3. ... cxc4.

Esto valoriza, sin duda, en la variante del dragón, por ejemplo, el valor del alfil de las negras del "fianchetto" sumado a la columna "c" semiabierta, produciendo situaciones de mucho juego táctico.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ae3 Ag7 7.f3 Cc6 8.Dd2 0-0 9.0-0-0 Ad7 10.Ac4 Tb8

Esta jugada da inicio a lo que se llama variante china y que se ha puesto de moda en los últimos años, 10. ... Tc8 es la más común.

11.Cb3?!

Demasiado pasiva. Era necesario hacer jugadas para empezar a desarrollar el ataque sobre el flanco de rey. Jugadas más comunes en esta posición son: 11.Ah6, 11.Rb1, 11.h4 y 11.Ab3, previniendo el avance del peón "b".

11...Ca5 12.Ae2 b5 13.Aa7?

Esto le da otra columna de ataque al negro sobre el enroque blanco.

13...Ta8 14.Ad4 Cc4 15.De1 Dc7 16.Rb1 e5

La jugada parece una contradicción porque cierra la diagonal del alfil de casillas negras del negro, pero, como veremos, sirve de momento para eliminar una pieza defensora e iniciar un contundente ataque por las columnas semiabiertas.

17.Af2



17...Cb2

La clave de la jugada anterior. Vemos, además, como por medio del sacrificio se van destruyendo todas las defensas del enroque.

18.Rb2 b4 19.Td3

Obligado, las blancas no podían quitar el caballo por: 19.Cd5 Ta2! 20.Ra2 Dc2 21.Ra1 Ta8, con posición ganadora.

19...d5 20.ed5



20...e4

Finalmente, abriendo la diagonal del alfil.

21.d6 Dc6 22.Cd4 Dc4 23.Ca4 ed3 24.Ad3 Dd5

Y las blancas abandonaron. Veamos algunas continuaciones posibles: **25.Cb6** [25.c4 Dd6 26.c5 Dd5 27.Cb6 Da2 28.Rc1 Ta3, y tampoco aquí hay solución.] **25...Da2 26.Rc1 Tfe8 27.Ae3** [27.Ca8 Ah6 28.Ae3 Te3] **27...Da1 28.Rd2 Dc3 29.Rd1** [29.Re2 Te3 30.Re3 Te8] **29...Ta1**

0-1

Ferubko - Elin
Novosibirsk, 1963

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f3 0-0 6.Ae3 Cc6 7.Dd2 a6

En la defensa india de Rey las blancas poseen un centro de peones importante y las negras necesitan romperlo para hacer valer su mejor desarrollo de piezas.

Las blancas por su parte basarán su estrategia en mantener ese centro y comenzar un ataque en el flanco de rey, avanzando los peones de ese flanco, y así romper las defensas de las negras, cambiando, si es posible, el alfil negro de éstas para poder tener más casillas por donde invadir. Las negras deberán crear algún tipo de contrajuego, primero en el centro para desequilibrar el ataque y luego en el flanco dama.

8.0-0-0 Tb8 9.Rb1

Es mejor 9.Cge2 ; o bien 9.h4 iniciando un juego inmediato en el flanco rey.

9...e5 10.d5 Cd4!

El negro intenta abrir la diagonal del alfil de casillas negras que, junto con la ruptura en b5, puede coordinar un contrajuego importante sobre el rey blanco.

11.Ad4 ed4 12.Dd4?



Sin duda un momento de desconcentración por parte de las blancas: no había más que retirarse con el caballo. Sigue una serie de hermosos golpes.

12...Ce4! 13.De3

Después de 13.De4? Af5 las blancas pierden la dama.

13...Cc3 14.bc3 b5!

Nuevamente la potencia de los alfiles en los enroques opuestos.

15.cb5 Ad7 16.Ch3 Df6! 17.Cg5 Ab5 18.Rc1 Tfe8 19.Ce4



19...Te4!

Otro bonito sacrificio en la misma casilla e4.

20.De4

No se podía tomar 20.fe4 Ah6!! 21.Dh6 Dc3 22.Rb1 Ad3

20...Dc3 21.Dc2 Ah6! 22.Td2

No 22.Rb1 Ad3

22...Ad2 23.Rd1 Aa4! 24.Da4 Tb1 25.Re2 De3 0-1



1 Juegan las blancas | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las negras

1.- 4.Dc6+ bxc6 5.Aa6# 1-0

2.- 1.Da6 1-0

3.- 1...Dxc3+ 2.bxc3 Aa3# 0-1



4 Juegan las negras | 5 Juegan las negras | 6 Juegan las negras

4.- 1...Dxc3+ 2.bxc3 Aa3# 0-1

5.- 1...Cb3+ 2.cxb3 Tc8+ 0-1

6.- 1...Dxc3+ 2.bxc3 Aa3# 0-1



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las negras

7.- 1.Cxa7+ Axa7 2.Dxc6+ bxc6 3.Aa6# 1-0

8.- 1.Axb7+ Rxb7 2.Dxb5+ Rc8 3.Dc6# 1-0

9.- 1...Cxa2+ 2.Axa2 Txc3+ 3.bxc3 Aa3# 0-1



1.- 1.Ab8 Dxb8 [1...Db7 2.Axa6] **2.Axa6+ Db7 3.Axb7+ 1-0**

2.- 1.Dc6+ bxc6 2.Aa6# 1-0

3.- 1...Te2 2.Axe2 [2.b3 axb3] **2...Ce4 3.Dh4 Da1# 0-1**



4.- 1.axb4 Dxa1+ 2.Rd2 Dxh1 [2...Ce5 3.Axe5 Dxh1 4.Dxf7 Td7 5.De8+ Td8 6.Dxe6+ Td7 7.De8+ Td8 8.Ag4#] **3.Dxc6+ bxc6 4.Aa6# 1-0**

5.- 1...Dxc2+ 2.Txc2 Cb3+ 3.Rb1 Td1+ 4.Tc1 Txc1+ 5.Ra2 Ta1# 0-1

6.- 1.Txc6+ bxc6 2.Aa6+ Dxa6 3.Dc7# 1-0



7.- 1.Cb6+ axb6 2.Dxc6+ bxc6 3.Aa6# 1-0

8.- 1...Dxb2+ 2.Rxb2 T8a2+ 3.Rc1 Aa3# 0-1

9.- 1...Dc2+ 2.Txc2 Cb3+ 3.axb3 Txd1# 0-1

Ataques con enroques opuestos

Uno de los temas tácticos más violentos, se produce con los enroques opuestos: el jugador que busca el enroque largo lo hace porque se siente seguro de su ventaja de desarrollo y trata de capitalizar la misma en un violento ataque, aprovechando la expansión de los peones del flanco rey para romper las defensas del enemigo.

Pero el enroque largo tiene algunos inconvenientes, como hemos visto en el capitulo anterior, que es bueno que aprovechemos para ampliar ya con más "experiencia" después de haber visto las partidas modelo y resuelto las situaciones tácticas.

Se considera un enroque en dos tiempos ya que el jugador que lo realiza normalmente debe perder otro tiempo en situar su rey en b1 o b8; por otra parte, tiene una mayor extensión de puntos vulnerables, a2-b2-c2, en el caso de las blancas o a7-b7-c7 en caso de las negras, puesto que tampoco se encuentra la torre en la columna "c".

Todo esto sumado hace a estas posiciones intensas y complejas dando un margen muy grande a los jugadores imaginativos.

Piezas importantes, si bien encontraremos muchos ejemplos con temas tácticos con distintas piezas, una que sin duda puede tener un valor especial, es el alfil, ya que tanto puede cumplir funciones de ataque como defensivas. Veremos ejemplos de esta naturaleza en las partidas que siguen.

Como consejo para quien defiende diré que uno de los principios se basa en no mover los peones del propio rey, ya que, realizándose ataques con masa de peones, daría más facilidades de contacto y apertura de líneas. Por otra parte, hay que evitar enrocarse cuando nuestro rival posea columnas abiertas contra nuestro rey o una ventaja dinámica apreciable de piezas en el sector.

Keres,P - Botvinnik,M
Leningrado / Moscú, 1941

1. d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4

Esta defensa con negras es perfectamente jugable. Si miramos la posición, veremos que las negras están evitando la expansión del blanco en el centro del tablero, ya que su jugada e4 no es posible de realizar y la estrategia es la de golpear el centro tanto con d5 como con c5.

4. Dc2

Llamada la variante Capablanca, ya que fue este campeón del mundo cubano, y una de las mentes más claras que tuvo el ajedrez, el primero en utilizarla con éxito a nivel magistral. La idea es simple: la ocupación del centro con e4.

4...d5

Con esto el negro evita esa expansión de la que hablábamos.

5. Cd5 ed5 6.Ag5 h6 7.Ah4

Esta no es la mejor jugada. Aquí había que tomar la decisión de cambiar el alfil por el caballo y luego jugar e3 para permitir la salida del alfil de casillas blancas y tener sólidamente defendido el centro.

7...c5

Aprovechando que las piezas negras tienen más movilidad abre la posición y, de esta forma, empieza a crear problemas en la fortaleza blanca.

8.0-0-0



Las blancas se enrocan largo y ahora las negras tratarán de relacionar todas sus piezas sobre este punto, por otra parte si miramos hay una columna que se puede abrir y la diagonal del alfil de casillas blancas se puede volver muy agresiva.

8...Ac3 9.Dc3 g5 10.Ag3 cd4 11.Dd4 Cc6 12.Da4

Con esta serie de cambios el negro ha logrado abrir la columna de la que hemos hablado anteriormente, y también la diagonal del alfil dama ha quedado despejada para iniciar el ataque.

12...Af5



13. e3 Tc8 14.Ad3

El blanco con mucha lógica intenta cambiar el alfil de casillas blancas que tantos problemas puede traer al rey blanco, pero, si pensamos un momento, podemos darnos cuenta de que existe una pieza que puede cumplir funciones de alfil y de torre, con lo que podría mantener todos los problemas que tiene a esta altura el blanco.

14...Dd7 15.Rb1 Ad3 16.Td3 Df5 17.e4

Entrega el peón para de esta manera simplificar piezas que molestan en el ataque. Pero, bueno, tenemos tres piezas con las que podemos tomar ese peón, ¿con cuál debemos hacerlo para mantener nuestras posibilidades de ataque? Con la dama: cambiaríamos ésta y las posibilidades de ataque se perderían. Con el peón: le pondríamos una pared a la dama que le impediría poder crear amenazas sobre el rey. Con el caballo: parece que va muy bien porque puede salir de esa posición fácilmente y continuar con las amenazas.

17...Ce4 18.Ra1 0-0

Esta jugada además de colocar el rey a buen recaudo libera al caballo de la clavada dando vida no sólo a esta pieza sino, también, a la torre que está guardando todo su potencial.

19. Td1



19...b5

Jugada de desviación. Puede parecer difícil de entender el por qué, pero, rápidamente, nos daremos cuenta. ¡¡Con el tiempo y un poco más de experiencia harán cosas mejores!!

20. Db5 Cd4

Lógicamente, no se puede tomar por el mate en c1.

21. Dd3 Cc2 22.Rb1



Y aquí nos ponemos a pensar un poco: todo se encuentra en la diagonal b1-h7 y la dama blanca está allí evitando todos los ataques sobre el rey. Entonces, si la dama evita los ataques, la dama es nuestra enemiga y debemos sacarla. Por consiguiente, la jugada es...

22...Cb4 Las blancas abandonan

23. Db5 *(23.Db3 Cd2 24.Ra1 Cb3 25.ab3 Tc6)* 23...Cd2 24.Ra1 Cc2 0-1

Nimzowitch,A - Fluess,G
Zurich, 1906

1. e4 e6 2.d4 d5

La defensa francesa es una de las líneas más sólidas contra el peón rey, donde el negro renuncia al espacio en la apertura a cambio de un fuerte y seguro centro.

3. Cc3 Cf6 4.Ag5 Ab4 5.ed5 Dd5

El negro elige la forma dinámica de la variante y renuncia a la captura de peón manteniendo un sólido centro a cambio de la centralización de la dama y la búsqueda rápida de contrajuego.

El punto negativo sin duda es el pobre favor que de momento se le hace al alfil de casillas blancas, que no tiene diagonal.

6. Af6 Ac3 7.bc3

Con este cambio las negras eliminan su alfil bueno (acordémonos que esto siempre esta dado por el color en que se encuentran los peones centrales y aquí el peón central de las negras se encuentra en blanco por lo tanto las casillas despejadas son las de color opuesto), por otra parte abren también la columna "b" que ofrecerá a las blancas otras posibilidades de juego.

7. ... gf6 8.Cf3 Cc6 9.Ae2 Tg8

Las negras tratan rápidamente de aprovechar la columna semiabierta para tratar de crear debilidades en el flanco de rey de las blancas.

10.0-0 Ad7 11.c4 Dh5 12.d5



Uno de los principios básicos en ajedrez es que debemos atacar cuando el centro está estable (y éste no es el caso), y otro, también fundamental, es que cuando nos atacan un flanco, debemos intentar movilizar el centro. Por lo tanto, esta jugada es buena para las blancas porque coloca al ataque negro en una situación de precariedad ya que el centro está siendo desestabilizado.

12...0-0-0

Ingeniosa jugada.

13.Cd4

Ahora no sería bueno.

13.dc6 Ac6 14.Ad3 (14.Dc1 Tg2!! *(14...Af3 15.Af3 Df3)* 15.Rg2 Tg8 16.Rh1 Af3 17.Af3 Df3) 14...Af3

13...Dh3 14.g3 Tg6?

Esto es un error: el negro está obsesionado con el mate y no mira las posibilidades de su rival. Acordémonos de que el ajedrez es una conversación en la que debemos tratar de entender los argumentos de nuestro oponente, sopesarlos de una manera objetiva y tratar de responder en consecuencia, las negras solo miran por sus ideas y pagarán su falta de objetividad de una manera contundente.

15.dc6 Ac6



16.Cc6!!

Excelente combinación que deja a la vista los errores de concepto que han tenido las negras.

16...Td1 17.Tfd1 bc6 18.c5 Tg8 19.Tab1

1-0

Braga,F - Botto,S
ARG-ch Buenos Aires, 1976

1.e4 c5

La defensa Siciliana es una de las más modernas defensas contra e4, dinámica, divertida y llena de golpes originales. La idea es la lucha por el dominio central con un peón lateral. A medida que vayamos pasando las jugadas iré explicando otro tipo de ideas que se van formando.

2.Cf3 d6 3.d4

Como vemos, el blanco con esta jugada cambia peones y deja a las piezas con más movilidad. Se ve que el blanco tiene ventaja de espacio, pero, no todo termina ahí, las negras disponen de más peones en el centro y, según hemos aprendido, esto es bueno porque impide al oponente poder trasladar las piezas cómodamente de un flanco al otro. Por otra parte, después del cambio se ha abierto una columna para las blancas y otra para las negras, siendo la columna C normalmente más importante que la D y esto permite un juego de ataque definido de las negras sobre el flanco de dama blanco.

3...cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 g6

Esta se llama la variante del Dragón, muy compleja y difícil, donde las negras quieren valorizar su alfil de casillas negras después de haber eliminado el peón de d4 de las blancas y relacionar esta pieza con la torre en c8 para presionar más la posición blanca.

6.Ae3 Ag7 7.f3 Cc6 8.Ac4

Está claro que las blancas deben buscar un contrajuego y este será sin duda en el flanco de rey. A su favor tienen que todos los pasos que dio el negro para orientar su juego tienen también, como todo, su parte oscura o

débil y ésta es que el avance del peón a g6 permitirá el contacto con los peones blancos para romper la posición y abrir columnas. Empieza una guerra de tiempos y una lucha brutal.

8...0-0 9.Dd2

Esta es la posición de la dama, porque con blancas debemos tratar de cambiar el alfil del negro que ataca por la diagonal y defiende la posición del rey. Miremos la posición del negro sin el caballo de f6 y el alfil de g7 y nos daremos cuenta lo vulnerable que puede ser.

9...Ad7 10.0-0-0 Db8

Esta variante había estado de moda por esos tiempos, la idea era simple: ocupar rápidamente la columna con la torre rey y lanzar los peones contra las piezas blancas.

11.h4 Tc8 12.Ab3 a5



13.h5!

Cada uno a lo suyo. Esto ya es comparable a las luchas cuerpo a cuerpo medievales, aunque siempre hay lugar para el ingenio.

13...Cd4 14.Ad4 a4 15.Ad5 e6

Aquí el negro pensó que ganaría la pieza pero, si miramos con ojo crítico, veremos que las piezas negras poco pueden ayudar en el flanco rey, puesto que su dama en b8 no participa y esto da posibilidades de sacrificios.

16.hg6



16...fg6

Tampoco era solución:

16...ed5 17.gh7 Rh8 18.Dg5 Tc5 19.Af6 Df8 20.Cd5; 16...hg6 17.Dg5 ed5 (17...e5 18.Th8!! La destrucción total del enroque!! 18...Rh8 *(18...Ah8 19.Dg6 Ag7 20.Df7 Rh8 21.Th1 Ch7 22.Dg6)* 19.Af7 Ch7 20.Th1 Tc3 21.Th7 Rh7 22.Dg6 Rh8 23.Dh5 Ah6 24.Dh6) 18.Df6! Af6 19.Af6 con mate imparable.

17.Af6 Af6 18.Dh6 Tc3



La única manera de tratar de poner la dama en juego para poder defender. Pero ya es tarde.

19.Dh7 Rf8 20.Dg6 Ae5 21.Th7 De8 22.Dh6 Rg8 23.Dg5 Rf8 24.Tdh1 Tc7 25.Th8 Ah8 26.Th8 Rf7 27.Th7

Ya no se puede evitar el mate. Lo curioso que el alfil de d5 estuvo desde la jugada 15 amenazado sin poderse capturar.

1-0

Rabinovich,A - Romanovsky,P
URSS, 1925

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Db3

Esta línea que saca la dama de forma prematura no está bien considerada y tal vez esta partida sea un ejemplo para tener en cuenta.

4...c5 5.dc5 Cc6

Las negras prácticamente con cada jugada ponen una pieza en juego, lo único que les falta es poder abrir la posición para lograr una clara ventaja.

6.Ad2 Ac5 7.e3 0-0 8.Cf3 d5

Lógica jugada: ya tiene todo desarrollado menos su alfil de casillas blancas y está buscando el espacio para él mismo.

9.0-0-0

Demasiado alegre. Ya sabes por partidas anteriores que el rey está en la columna que se puede abrir y esto permitirá a las negras un ataque fuerte sobre las posiciones del flanco dama de las blancas.

9...dc4 10.Dc4 De7 11.Ad3 Cb4 12.Ab1 b6

El negro quiere poner en juego a toda costa su alfil y así permitir a la torre colocarse en la columna-c.

13.Dh4 Aa6 14.e4 Cd3 15.Ad3 Ad3



Tiene cierta similitud con la partida de Keres.

16.Ag5 Tfd8 17.e5



17...Aa3 18.ef6 Dc5

Se amenaza Dc3++

19.Ad2 Ag6

El alfil sigue sin poderse tomar y prepara la posición para crear un nuevo tema "la máquina" dama y alfil.

20.Da4 b5

La partida puede tener imperfecciones en cuanto al ataque pero a nosotros nos servirá para plantear posibilidades y formas de cómo podemos llegar a nuestro objetivo.

21.Da3



21...Df5

0-1



1 Juegan las blancas

2 Juegan las blancas

3 Juegan las blancas

1.- 24.Td4 De6 [24...Dxd4 25.Db3+] **25.Te4 1-0**

2.- 1.Dh7+ Rxh7 2.Cg6+ Rg8 3.Th8# 1-0

3.- 19.Dxg6+ [19.Dxg6+ Rf8 (*19...hxg6 20.Th8#*) 20.Dxg4] **1-0**



4 Juegan las negras

5 Juegan las blancas

6 Juegan las negras

4.- 16...Ca4 17.bxa4 Dc3 [17...Dc3 18.a3 Axe4+ 19.Ra2 Tab8] **0-1**

5.- 17.Cf6+ Axf6 [17...Rh8 18.Dh5 h6 19.Af5; 17...gxf6 18.exf6] **18.exf6 a3 19.Ac3 Tae8 20.Txe6 Txe6 21.Dg3** [21.Axh7+ Rxh7 22.Dh5+ Rg8 23.Dg5 g6 24.Dh6] **21...g6 22.Dxc7 1-0**

6.- 22...Axa2+ 23.Cxa2 [23.Ra1 Ae6+ 24.Rb1 Dxc2+ 25.Ra1 Tc5] **23...Dxc2+ 24.Ra1 b3 25.Td2 b2+** [25...b2+ 26.Axb2 Axb2#] **0-1**



7 Juegan las blancas

8 Juegan las negras

9 Juegan las blancas

7.- 26.Axd7 Txd7 27.Txh7 1-0

8.- 19...Txg3+ 20.fxg3 [20.Rf1 Ag2+; 20.hxg3 Dh1#] **20...Dxh2+ 21.Rf1 Dh1+ 22.Dg1 Ag2+ 23.Re1 Dxg1+ 24.Rxd2 Ah6+ 0-1**

9.- 25.Td8+ [25.Td8+ Txd8 26.Txd8+ Rxd8 27.Dg8+ Te8 28.Dxe8#] **1-0**



1 Juegan las negras | 2 Juegan las negras | 3 Juegan las blancas

1.- 18.Td8 Dxd8 19.Cxg6+ hxg6 20.Txh5+ [20.Txh5+ gxh5 21.Dxh5+ Ah6+ 22.Dxh6#] **1-0**

2.- 23...Txa3 24.bxa3 [24.Rb1 Ta5] **24...Axa3+ 25.Rb1 Cc3+ 26.Ra1 Ta8 27.Aa4 Cbxa4 28.Tb1 Ab2+ 29.Txb2 Cc5+ 0-1**

3.- 17.g6 fxg6 [17...hxg6 18.Dh8#; 17...Cxg6 18.Dxh7+ Rf8 19.Dxg7#] **18.Txg6 e5** [18...hxg6 19.Dh8+ Rf7 20.Dxg7#; 18...Cxg6 19.Dxh7+ Rf7 20.Dxg7#] **19.Txg7+ Rxg7 20.fxe5 d5 21.e6+ Af6 22.Dg5+** [22.Dg5+ Cg6 23.Dxf6+ Rg8 24.Dxg6+ hxg6 25.Th8#] **1-0**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 21.Txh7 Rxh7 22.Tg3 Af6 [22...Rg8 23.Th3] **23.gxf6 Th8 24.Axg6+ Rg8** [24...fxg6 25.Dh4+ Rg8 26.Txg6+ Rf7 27.Tg7+ Re8 28.Te7+ Rd8 29.Dxh8+ Cf8 30.Dxf8#] **25.Dg4 Cf8** [25...Rf8 26.Axf7] **26.Ah7+ 1-0**

5.- 19.Txh5 gxh5 20.Cf5 [20.Cf5 exf5 21.Cd5] **1-0**

6.- 22.Txe7 Dxa4 [22...Dxe7 23.Cf5+] **23.Cb5+ Td6** [23...Ra8 24.Ta7#; 23...Rc8 24.Ca7#] **24.Axd6+ Rc8 25.b3** [25.b3 Db4 26.Ca7+ Rd8 27.Cc6+ Rc8 28.Tc7#] **1-0**



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las negras

7.- 21.Txg6+ hxg6 22.Dxg6+ Rh8 23.Dh6+ Rg8 24.g5 1-0

8.- 21.Cxg6 Cxg6 [21...Rxg6 22.De4+ Tf5 *(22...Rg7 23.Txh5)* 23.Txh5 Rxh5 24.Dxf5+ Rh4 25.Th1+ Rg3 26.Df4+ Rg2 27.Th2+ Rf1 28.fxg4+ Rg1 29.Dg3+ Rf1 30.Dg2#] **22.Txh5+ Rg8** [22...Rg7 23.Ah6+] **23.De4 Tf6 24.Tdh1** [24.Tdh1] **1-0**

9.- 18...Txc2+ 19.Rxc2 Ab3+ 20.Rxb3 Dxd1+ 21.Rb2 Ad4+ 22.Axd4 Dxd4+ 23.Ra2 Cxe4 24.fxe4 Dd2+ 25.Rb3 Dd1+ 26.Rb2 Td8 0-1

Ataques sobre el punto "f2-f7"

La idea es empezar a organizar de una forma sistemática los distintos ataques que se pueden producir en la partida, principalmente sobre el rey, para darnos una orientación de cuales son los elementos o patrones que permiten realizarlos, intuirlos, desarrollarlos.

Como todos los ataques, debemos tratar de conseguir la acción coordinada de piezas sobre el mismo punto, pero éste, en particular, tiene dos características:

La primera: es cuando el rey se encuentra en el centro del tablero. Esta situación nos facilita la tarea, ya que el rey no se encuentra defendido por la torre como cuando está enrocado, por lo que podemos considerarlo como un sacrificio de extracción, atrayendo al rey al centro del tablero evitando que pueda enrocarse y facilitar así la acción coordinada de nuestras piezas.

La segunda: es cuando el rey se encuentra enrocado. Aparece entonces el problema que mencionábamos anteriormente, relacionado con un mayor poderío defensivo dado que la torre participa en las tareas de defensa.

Veremos el valor que adquieren las piezas, y la necesaria coordinación, para poder llevarlo a cabo, un trabajo en equipo que consiste en juntar elementos, sobre el mismo punto.

Otro punto que tendremos en cuenta es el valor relativo que van tomando las piezas para lograr la victoria y, ya desde el principio, veremos la rapidez en el ataque de los alfiles y las columnas abiertas.

Partida modelo

1.e4 e5 2.Ac4 Cf6 3.d4



En las notas anteriores hemos hablado de la energía que toman las piezas cuando se domina el centro y la rapidez con la que pueden crear amenazas. Esto es un ejemplo, las blancas se ven limitadas en sus movimientos por el peón de las negras, por eso intentan dinamitar la posición central para permitir que el peón "e" pueda avanzar y así molestar o eliminar al caballo negro de su útil casilla.

3...c6

Pobre jugada, que de forma compleja trata de complicar la posición blanca. Las preguntas que nos debíamos hacer eran: a) ¿qué hizo?, b) ¿qué amenaza?, c) ¿qué puedo hacer?. Las respuestas nacen lógicas y sencillas. A) d4, b) Comerse el peón central. Avanzar su peón rey. Eliminar mi caballo de f6, c) ¿Me interesa que esto suceda?: entonces puedo jugar exd4. ¿No me interesa que esto suceda?: entonces debo defender ese peón para que así el peón de e4 no avance. Otro camino sería siempre en el sentido del desarrollo y la ocupación de espacio, fundamental para evitar rápidos ataques de apertura. Con la jugada de la partida el caballo dama de las negras no podrá actuar en el centro del tablero y el peón de c6 no aportará nada a las negras en el desarrollo de la partida.

4.de5 Ce4

Fíjense en la falta de contacto entre este caballo y el resto de las piezas negras. En el ajedrez todo es coordinación.

5.Ce2

La jugada normal sería, claro está, el desarrollo por f3, pero siempre tenemos que tratar de comprender ideas que se nos pueden pasar en posiciones específicas. Por ejemplo, en este caso, las blancas tal vez intenten poner el caballo g3 para que al ser cambiado pueda abrir líneas ya sea sobre el enroque por la columna "h" o por la columna "f" sobre el punto f7.

5...Cf2



Las negras quieren ganar la partida solamente con el caballo, o se les pegó en los dedos. El blanco ya tiene su alfil y su caballo fuera, desarrollado. Por otra parte, dispone de más espacio y está a punto de enrocarse. Las negras, en cambio, tienen sólo el caballo desarrollado sin ningún apoyo y su estructura es débil. Se imponía la jugada 5. ... d5 buscando dar guerra en el centro, defender su caballo, apoyarlo, y buscar un rápido juego de sus alfiles.

6.0-0

¡¡Buena jugada!!. Las negras sólo vieron la captura del caballo, por ejemplo: 6. Rxf2. Dh4+ 7. Rf1. Dxc4 recuperando la pieza entregada y ganando un peón. Pero no existen sólo nuestros puntos de vista y ¡¡¡no jugamos solos!!!.

6...Cd1 7.Af7 Re7 8.Ag5

1-0

Blake - Hooke
Londres, 1891

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 f5

Es esta una jugada muy arriesgada por parte de las negras. Fíjense como se abren diagonales sobre el rey negro, y ya empieza a verse una falta sustancial de desarrollo con respecto al blanco. El punto principal es si el negro piensa que ante esta amenaza, sobre el centro del primer jugador, el blanco deberá defenderse o seguir con su desarrollo.

4.d4

Teniendo dos piezas más, desarrolladas, al blanco le conviene abrir la posición ya que tendrá más elementos de ataque que las negras que, por otra parte, han creado muchas debilidades en el lado de rey.

4...Cf6



Ahora han aparecido los miedos, si 4...fe4 5.Ce5 de5 6.Dh5 Rd7 (6...g6 7.De5 De7 8.Dh8, con posición ganadora para las blancas. (Con el tiempo así les resultará).) 7.Df5 Rc6 8.De5 a6 9.d5 y las negras se ven

condenadas a bailotear con su rey de forma muy peligrosa.

5.Cc3

¡Siempre el desarrollo!. De todas formas aquí eran más precisas 5. dxe5 o 5. Cg5

5...ed4 6.Dd4 Ad7?



Error, era necesario desalojar rápidamente la dama de esa peligrosa casilla central. La jugada correcta era: 6. ... Cc6

7.Cg5 Cc6 8.Af7

Ya no hay tiempo para parar el ataque, un rey en el centro, con todo el desarrollo de que dispone el blanco, ¡es un plato muy apetecible!

8...Re7



9.Df6!!

¡¡ HERMOSA JUGADA!!

9...Rf6

9...gf6 10.Cd5

10.Cd5 Re5

Única jugada.

11.Cf3 Re4 12.Cc3

1-0

Anderssen,A - Schallopp,E
Berlin, 1864

1.e4 e5 2.f4

Hemos ya comentado la idea que está después de esta jugada que intenta eliminar el peón rey negro para así darle libertad al centro de peones y ocupar casillas que molesten al potencial desarrollo negro.

2...d5

Esto lleva el nombre de contragambito Falkbeer, la idea es que si las blancas capturan el peón "d" entonces e4 sería la respuesta negra evitando el desarrollo normal del caballo rey blanco y creando bonitas y complejas posiciones de ataque.

3.Cf3

3.fe5?? mala jugada 3...Dh4 4.g3 De4, ganando la torre.

3...de4 4.Ce5 Ad6 5.Ac4



Esta jugada provoca, prácticamente, el cambio del alfil de casillas negras, cosa muy buena para las blancas, ya que, si observan un poco, verán que las casillas negras sobre el lado de rey quedarán sin protección, facilitando el ataque de las blancas

5...Ae5 6.fe5 Dd4 7.De2 De5 8.d4



Interesante, mientras las negras pierden tiempo en comerse un peón, las blancas activan todas sus piezas creando amenazas. En la apertura hay 2 factores que se deben tener siempre en cuenta: El espacio (facilidad de maniobra) y el tiempo (desarrollo).

8...Dd4 9.Cc3 Cf6 10.Ae3 Dd8 11.0-0 h6?

Nimzowitch, uno de los grandes pedagogos del ajedrez, decía una cosa muy simple, si estás corriendo una carrera, no te puedes parar a limpiarte la nariz. 11...0-0

12.Ac5 Cbd7??

¡Miren esos imponentes alfiles!



13.De4! Ce4 14.Af7

1-0

Aficionado - Janowski
1898

1.e4 e5 2.f4 d5 3.Cf3 de4 4.Ce5 Ac5

Ahora las negras intentan claramente aprovechar esa diagonal que queda abierta después del avance del peón "f".

5.Cc3 Cf6

Lógico desarrollo después de la jugada de las blancas que amenaza el peón central y, por otro lado, deja las puertas abiertas para el enroque el rey y así poder aprovechar el aporte que la torre pueda hacer en el centro.

6.De2 Cc6

Las negras entran de lleno en todas las complicaciones de la posición. Analizaremos las consecuencias, sin demasiada profundidad, fundamentalmente porque nos interesan más en este momento los errores que producen las derrotas.

7.Cf7 De7

No era buena 7...Rf7 8.Dc4 con lo que las blancas recuperarían la pieza sacrificada quedando con peón de más. Como ven, este tema ya se ha repetido en otras partidas.

8.Ch8 Cd4 9.Dd1



9...Cf3 10.gf3

No mejoraba la situación 10.Re2 Ag4 Y las pérdidas materiales serían demasiado grandes.

10...ef3 11.Ae2 f2 12.Rf1 Ah3
0-1

Salm,M - Garner,E
corr, 1961

Las negras ponen en práctica la defensa rusa, sólida, donde se elimina el peón rey de los dos jugadores y en la que con una situación de simetría de peones centrales, parece difícil encontrar huecos para poder entrar con las piezas.

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Ce5 d6 4.Cf3 Ce4 5.d4 d5 6.Ad3 Ae7 7.0-0 Cd6

Esta maniobra ya es dudosa; es mejor seguir con el desarrollo.

8.Af4 Cc6 9.Te1 Cb4 10.Af1 Af5

Las negras están aparentemente teniendo cierta iniciativa y creando amenazas, pero, como veremos, la situación no es como ellos piensan, estas piezas deberán retornar ya que no tienen sostén y será fácil para las blancas amenazarlas.

11.Ca3 Cc4 esto ya es el error definitivo, debían continuar con O-O.

12.Cc4 dc4 13.Ac4 Cc2 14.Te5 Dd7 15.Tc1 Cb4



16.Af7! Rd8

No era posible 16...Rf7 17.Tc7! Dc7 18.Tf5 Re6 19.Ac7

17.Te7, y las negras abandonaron

Si ahora, por ejemplo, 17.Te7 Re7 *(17...De7 18.Ag5)* 18.Tc7, con posición completamente ganadora

1-0

Overbyhagen - Unger
Corr, 1952

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ce4 6.d4 d5

Éste, sin duda, no es el mejor orden para las negras. Era preferible 6...b5 para, de esta manera, eliminar la clavada sobre el caballo de c6 que tanto daño puede hacer. Una continuación normal, que entraría en las posiciones de la llamada, Ruy López abierta, sería la siguiente: 7.Ab3 d5 8.de5 Ae6 9.c3 Ae7 *(9...Ac5* En ambos casos con un juego interesante.)

7.Ce5 Ad7



8.Cf7! Rf7 9.Dh5 Re6 10.Cc3!

Elimina el defensor central y pone en juego otra pieza creando a su vez amenazas sobre el débil punto "d5" de las negras.

10...Cc3 11.Te1 Ce4 12.Te4 de4



13.d5?!

Si bien la posición con esta jugada también es ganadora, más exacta era 13.Ab3 Re7 14.Df7 Rd6 15.Dd5 Re7 16.Ag5 Re8 17.Df7

13...Rd6 14.Af4 Rc5 15.dc6

Y las negras abandonaron.

1-0



1 Juegan las blancas | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las blancas

1.- 8.Cxe5 Axd1 9.Cf6+ gxf6 10.Axf7# 1-0

2.- 11.Cxf7 Rxf7 12.Dxe6+ Rg7 13.Df7# 1-0

3.- 12.Cxf7 Rxf7 13.Dxe6+ Rg6 14.Ad3+ [14.Ad3+ Rh5 15.Dh3#] **1-0**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blanca

4.- 19.Cxf7 Rxf7 20.Cg5+ Rg8 21.Axc7 Dxc7 22.Db3+ e6 23.Txe6 1-0

5.- 7.Axf7+ Rxf7 8.Cg5+ Rg8 9.Dc4+ 1-0

6.- 22.Dxf7+ 1-0



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las blanca

7.- 13.Dxf7+ Cxf7 14.Axf7+ Rd8 15.Ce6# 1-0

8.- 13.Cxf7 Axf7 [13...Rxf7 14.Dxe6+] **14.Axc7 1-0**

9.- 15.Dxf7+ Axf7 16.Axf7# 1-0



1 Juegan las blancas | 2 Juegan las negras | 3 Juegan las negras

1.- 8.Axf7+ Rxf7 [8...Rf8 9.e6] **9.Cg5+ Rg8** [9...Re8 10.Ce6; 9...Rf8 10.Ce6+] **10.Dd5+ 1-0**

2.- 6...Axf2+ 7.Rxf2 Cg4+ 8.Rg3 [8.Rg1 Db6+; 8.Re1 Ce3] **8...h5 9.Ch4 Dc7+ 10.Rf3** [10.Rh3 Cf2#] **10...Dc3+ 11.Rf4 De3# 0-1**

3.- 7...Axf2+ 8.Rxf2 Cg4+ 9.Re1 [9.Rg1 Db6+] **9...Ce3 10.Da4+ Ad7** [10...Ad7 11.Da3 *(11.Db4 Cc2+)* 11...Cc2+] **0-1**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blanca

4.- 13.Cxf7 Txf7 [13...Rxf7 14.Dxg6#] **14.Dxg6+ Rf8 15.Axh6+ Ag7 16.Dh7 Ce7 17.Dh8+ Cg8 18.Ah7 1-0**

5.- 12.Txf7 Rxf7 13.Dh5+ Rg8 14.Cf6+ Axf6 15.Dd5+ Ae6 16.Dxe6# 1-0

6.- 13.Cxf7 Txf7 14.d6 Cf5 15.Axf7+ Rxf7 16.g4 1-0



7 Juegan las negras | 8 Juegan las negras | 9 Juegan las negras

7.- 14...Cxf2 15.Cc3 Txe3 16.Dxe3 Dc4 17.Df3 Ag4 18.Dxc6 Cd1+ 0-1

8.- 9...Axf2+ 10.Cxf2 De3+ 11.De2 Dxe2# 0-1

9.- 14...Cxf2 15.Rxf2 Ac5 16.Te1 Df6+ 17.Df3 Dxb2+ 0-1

Ataques sobre el punto "h2-h7"

El ataque sobre este punto toma importancia cuando el rey ya se encuentra enrocado. Tiene distintas características, dadas por la debilidad del rey, ya que es un punto de difícil defensa apartado de las piezas que pueden apoyar, por lo que el rey se encuentra solo ante el peligro generalmente.

El jugador que inicia los distintos temas de ataque sobre este punto debe tomar en consideración algunas premisas que pueden ayudar a la realización del mismo.

1- La cuña en e5 -e4 para el negro- es importante, puesto que elimina el defensor natural, que es el caballo de f6-f3.

2- Disponer de la casilla g5-g4 para el caballo, ya que el mismo se coordina con la dama en el ataque, generalmente.

3- En su defecto, disponer del alfil rey, que es al que puede sustituir al caballo en la tarea de coordinación del ataque.

4- Disponer de una mayoría dinámica en la zona que nos permita el traslado fluido de piezas para sumar en el ataque.

5- Dominio del centro del tablero que nos permitirá tener el espacio necesario para que las piezas se trasladen.

6- Como complemento, si alguna de estas premisas no pueden cumplirse, sería útil disponer de columnas abiertas sobre el rey, o la posibilidad del traslado de la torre por la tercera fila.

Euwe,M - Maroczy,G
Amsterdam, 1921

1.e4 e6

La Defensa Francesa. El negro lucha por el centro siguiendo con el avance del peón d7 a d5.

2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e5

Con este avance el centro se cierra con ganancia de espacio para el primer jugador. La idea de las negras es luchar por el centro con el avance ...c7-c5, atacando la base de la cadena de peones del blanco.

5...Cfd7 6.h4!?



Un sacrificio de peón que las negras no aceptarán. Con su última jugada el blanco fija sus acciones en el flanco rey donde, precisamente, tienen ventaja de espacio.

6...0-0

En caso de 6...Ag5 7.hg5 Dg5 8.Ch3 De7 9.Cf4 Las blancas tienen una excelente compensación, por un lado sus caballos ya están desarrollados, y, ¡aunque no se haya movido!, la torre-h1 cumple una función activa (por lo tanto, podemos decir que es una pieza desarrollada).

El alfil y la dama se desarrollan en un solo movimiento (no necesitan el avance de

ningún peón para moverse activamente). Conclusión: El blanco tiene ventaja de tiempo a cambio del material.

7.Ad3 c5 8.Dh5!

La dama, en conjunto con el alfil-d3, ataca el peón-h7. La idea es obligar a las negras a debilitar su enroque con el avance de uno de sus peones.

8...g6 9.Dh6 Te8

Si 9...cd4 intentando contrajuego las blancas responden con 10.Cf3! dc3 11.h5 y el ataque sobre el punto h7 es contundente, por ejemplo, 11...cb2 12.Tb1, seguido de h5xg6 y las negras no tienen defensa.

10.Ae7 De7 11.h5

¡La torre h1 también juega!

11...Cf8 12.Cf3 cd4 13.Cg5!

13...Cbd7



Maroczy elige el desarrollo a comer la pieza, en caso de 13...dc3 14.Ch7! cb2 15.Tb1 Cbd7 16.hg6 y las blancas ganan, podría seguir 16...fg6 *(16...Cg6 17.Ag6 fg6 18.Dg6+-)* 17.Cf8 Cf8 18.Ag6 Dg7 19.Dg7 Rg7 20.Ae8+-

14.Ch7! Ce5

14...dc3 15.hg6

15.hg6 Cfg6?!

El mal menor era 15...fg6 16.Cf8 Dg7 17.Cg6 Dh6 18.Th6 Cd3 19.cd3 Rg7 20.Th4 dc3 21.Ce5 cb2 22.Tb1 y las blancas tienen una gran ventaja posicional.

16.Ag6 Cg6 17.g4!



El rey negro sigue en problemas.

17...dc3 18.0-0-0!

seguido de g4-g5 y Ch7-f6, las negras abandonan.

1-0

Heller - Wechsler

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6

El segundo jugador plantea la Defensa Ortodoxa.

4.Af4

Más común es jugar 4.Ag5 clavando el caballo-f6 se presiona "indirectamente" el centro negro.

4...Cc6?!

Una jugada poco "natural". El plan de desarrollo de las negras debería ser movilizar primero el flanco rey para terminar enrocando

y luego pensar en el resto de piezas para terminar rompiendo con ...c7-c5. (con 4...Cc6 las negras se privan de esta ruptura).

5.Cf3 Ab4 6.e3 0-0 7.Tc1 Ce4 8.Ad3 Cc3 9.bc3 dc4?

Jugando mecánicamente, el negro descuida su desprotegido rey.

10.Ah7!



El caballo saltando a "g5" conjuntamente con la dama atacan decisivamente al rey negro.

10...Rh7 11.Cg5 Rg6

El rey no tiene más remedio que salir de su refugio. Si 11...Rg8 12.Dh5 -se nota la ausencia del caballo en f6- 12...Te8 13.Df7 Rh8 14.Dh5 Rg8 15.Dh7 Rf8 16.Dh8 Re7 17.Dg7 mate.

12.Dg4!



Planeando un mortal descubierto retirando el caballo.

12...e5?!

Era mejor 12...f5 13.Dg3 Rf6 14.cb4 aunque no inmediatamente, las blancas ganan.; 12...Rf6 13.Ce4 Re7 14.Dg7 amenazando Af5-g5 y c3xb4

13.Ce6! Rf6 14.Ag5 Rg6 15.Ah4

También ganaba 15.Ad8 Rh6 16.Dg7 Rh5 17.g4 mate.

15...Rh6 16.Dg7 Rh5 17.Dh7 Rg4 18.h3

Mate.

1-0

Geller,A - Hermlin,A
corr, 1972

1.d4 d5 2.c4 dc4

El gambito de dama aceptado, el negro captura el peón a cambio de ceder parte del control central.

3.Cf3 Cf6 4.e3 e6

En caso de intentar defender el peón-c4 con 4...b5 las blancas siguen con un ataque lateral 5.a4 c6 *(5...a6? 6.ab5)* 6.ab5 cb5 7.b3 cb3 8.Ab5 seguido de Dxb3 el blanco tiene una sola "isla" de peones a cambio del débil peón-a7 negro.

5.Ac4 c5 6.0-0 a6

No es precisamente una jugada de desarrollo, la idea es ganar espacio en el flanco dama con ...b7-b5.

7.De2

Dejando libre la casilla-d1 para la torre.

7...b5 8.Ab3 Ab7 9.Td1 Cbd7 10.Cc3 Db8

Postergando el desarrollo del flanco dama. La opción es 10...Ae7 11.e4 cd4

11.d5!?

La mejor forma de aprovechar la situación del rey negro en el centro es tratar de abrir el juego.

11...Cd5 12.Cd5 Ad5 13.Ad5 ed5 14.Td5

Después de los cambios en la casilla d5, las blancas tienen una pequeña ventaja en el desarrollo.

14...Ae7 15.e4



El peón e4 participa en el ataque con su avance e5-e6!, mientras el negro todavía no puede enrocarse debido a la caída del caballo-d7.

15...Cb6 16.Th5!

Apuntando al peón-h7, donde las negras refugiarán su rey.

16...0-0

No hay otro lugar mejor para el monarca.

17.e5!

Nuevamente la misma forma de proceder: para atacar al enroque primero hay que crear debilidades ya sea obligando al avance de uno de sus peones o realizando una ruptura como en la partida.

17...Te8?!

Mejor 17...Db7 la dama negra puede defender el enroque negro en forma horizontal.

18.e6 f6

Ahora quedan las casillas blancas débiles.

19.Ch4 Dd6

En caso de 19...g6 20.Cg6! hg6 21.Dg4 el ataque es ganador.

20.Cf5 Dc7 21.Th7!



Con la suma del caballo al ataque el rey negro no tiene defensa, las negras abandonan ante el inminente mate. 21.Th7! Rh7 22.Dh5 Rg8 23.Df7 Rh7 24.Dg7 mate

1-0

1 Juegan las blancas

2 Juegan las blancas

3 Juegan las negras

1.- 7.Axh7+ Rxh7 8.Cg5+ Axg5 9.hxg5+ Rg6 10.Dh5+ Rf5 11.Dh7+ g6 12.Dh3+ Re4 13.Dd3# 1-0

2.- 10.Axh7+ Rxh7 11.Dh5+ Rg8 12.Cg5 1-0

3.- 16...Txh2+ 17.Rxh2 Dh4+ 18.Rg2 Dh3# 0-1



4 Juegan las blancas

5 Juegan las negras

6 Juegan las negras

4.- 23.Dxh7+ Rxh7 24.hxg6+ Rxg6 25.Th6# 1-0

5.- 17...Ce2+ 18.Rh1 Txh2+ 19.Rxh2 Th8+ 20.Ah6 Dh4# 0-1

6.- 13...Axh2+ 14.Rxh2 [14.Rh1 Cg4] **14...Cg4+ 15.Rg3 Dd6+ 16.f4 exf3+ 17.Rxf3 Te3# 0-1**



7 Juegan las blancas

8 Juegan las blancas

9 Juegan las blancas

7.- 10.Axh7+ Rxh7 11.Cg5+ Rg6 12.Dd3+ f5 13.exf6+ Rxf6 14.Cxd5# 1-0

8.- 21.Dxh7+ Rxh7 22.Th4+ Rg8 23.Ce7# 1-0

9.- 15.Axh7+ Rxh7 [15...Rf7 16.Dh5+] **16.hxg5+ Rg8** [16...Rg6 17.Dh5+ Rf5 18.Dh7+ g6 19.Dh3+ Re4 20.De3+ Rf5 21.Df3#] **17.Th8+ Rxh8** [17...Rxh8 18.Dh5+ Rg8 19.g6 Tf5 20.Dh7+ Rf8 21.Dh8#; 17...Rf7 18.Dh5+ g6 19.Dh7+ Re8 20.Dxg6#] **18.Dh5+ Rg8 19.g6 1-0**



1 Juegan las blancas | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las negras

1.- 16.Axh7+ Rxh7 17.Axf6 Axf6 18.Dh5+ Rg8 19.Dxf7+ Rh8 20.Td3 1-0

2.- 16.Dxh7+ Rxh7 17.Th5+ Rg7 18.Ah6+ Rh7 19.Af8# 1-0

3.- 16...Dxh2+ 17.Rxh2 hxg3+ 0-1



4 Juegan las negras | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 12...Cxh2 13.Te1 [13.Rxh2 Dh4#] **13...Cf1** [13...Cf1 14.Dxf1 Dh4#] **0-1**

5.- 9.Axh7+ Rxh7 10.Cg5+ Rg6 11.Dg4 f5 12.Dg3 f4 13.Dg4 Rh6 14.Dh4+ Rg6 15.Dh7+ Rxg5 16.h4+ Rg4 17.Dxg7+ Cg6 18.Dxg6+ 1-0

6.- 13.Axh7+ Rxh7 14.Cg5+ Rg6 15.De4+ f5 16.Dxd5 De7 17.Dg8 Cxe5 18.dxe5 Dxe5 19.Df7+ 1-0



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las blanca

7.- 11.Axh7+ Rxh7 12.Dh5+ Rg8 13.Txf8+ Dxf8 14.Cg6 De8 15.Dh8+ Rf7 16.Ce5# 1-0

8.- 13.Axh7+ Rg7 [13...Rxh7 14.Dh5+ Rg8 15.Dg6+ Rh8 16.Txf6] **14.Dh5 fxg5 15.Dg6+ Rh8 16.Ag8 Txg8** [16...Txf1+ 17.Txf1 Dxg8 18.Dh6+ Dh7 19.Tf8#] **17.Dh6# 1-0**

9.- 11.Dxh7+ Rxh7 12.Cxf6+ Rh6 [12...Rh8 13.Cg6#] **13.Ceg4+ Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+ Rf3 16.Ae2+** [16.Rf1] **16...Rg2 17.Th2+ Rg1 18.Rd2# 1-0**

Ataques sobre el punto "g2-g7"

El ataque sobre el punto "g2-g7" tiene la particularidad de destruir la estructura de peones del enroque creando muchas debilidades que podremos ver a continuación:

1- La rápida entrada del alfil dama, creando temas directos sobre "g2-g7"

2- El peón "h2-h7" es de difícil defensa, ya que es fácil crear temas sobre el mismo, tanto por diagonales como por verticales.

3- El punto "f4-f5" es fácilmente aprovechado por el caballo para crear temas de ataque, sobre "g2-g7", de la misma manera que el punto "h4-h5" también suele ser casilla por donde el caballo puede convertirse en pieza de ataque.

4- Las torres pueden ser unas importantes piezas de ataque, tanto por la columna "g" como la "h", aprovechando ya sea columnas abiertas o semiabiertas y pasando, por lo general, por la tercera horizontal.

5- La dama, dada su dinámica y elasticidad, puede complementarse fácilmente debido a las debilidades que deja la eliminación del peón "g2-g7"

Stein,L - Portisch,L
Estocolmo , 1962

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.Cd4 a6 5.Ad3 Cf6 6.0-0 Dc7 7.Cd2 Cc6 8.Cc6 bc6 9.f4

Las blancas con esta jugada intentan quitar ese caballo que defiende el futuro enroque de las negras y a su vez permitir que el alfil blanco tenga visión también sobre el futuro ataque.

9...Ac5 10.Rh1 d6 11.Cf3 e5

Las negras han querido cerrar toda idea de ataque por la diagonal blanca del primer jugador.

12.fe5 de5 13.Ch4

Como vemos, los buenos jugadores siempre tratan de aprovechar lo que tienen. El blanco tiene una columna semiabierta sobre el lado de rey un alfil de casillas negras que, rápidamente, puede trasladarse a este flanco creando amenazas sobre el caballo defensor, y, ahora, también el caballo se suma tratando de colocarse en la agresiva casilla f5, sin hablar de la velocidad de la dama para definir los ataques. Por otro lado, las negras tienen mas dificultades para encontrar su objetivo, sus columnas "b" y "d" no tienen puntos de ataque, su mayoría de peones de momento tampoco se puede movilizar para apoyar un contrajuego y sus piezas, que también miran al flanco de rey, no parecen encontrar puntos de coincidencia.

13...0-0 14.Cf5 Ae6

Aquí lo mas sano era eliminar ese importante caballo. Aunque permite continuar con ventaja a las blancas, las negras quitan una pieza que puede ser decisiva en el ataque blanco.

15.De2 a5 16.Ac4 Rh8 17.Ag5 Cd7 18.Tad1 Cb6



19.Cg7!! Ac4 20.Af6 Ae7 21.Df3

1-0

Jauregui - De Souza Mendez
Santiago, 1959

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.Cf3 cd4 4.Cd4 e6 5.Cc3 a6 6.e4 Ab4 7.Ad3 Dc7 8.0-0 Cc6 9.Ac2 Ca5 10.e5!?

Interesante sacrificio de peón para poner en juego todas las piezas blancas. Recordemos que lo más importante en la apertura es el espacio, dado por la estructura de peones, y el tiempo, dado por el desarrollo. Por esto, el dominio del centro y el desarrollo son los factores fundamentales de la apertura.

10...De5 11.Te1 Dc7 12.Cf5 0-0

Si miramos la posición nos daremos cuenta que las negras no dominan el centro y las piezas desarrolladas, casi todas apuntan sobre el flanco dama, por otra parte, su flanco dama, aparece sin desarrollo, su caballo de "a5" también aparece descentralizado, todo esto en conjunto le quita elasticidad y movilidad defensiva sobre el flanco de rey.

Las blancas por su parte, disponen de espacio para sus piezas, y sus alfiles miran de forma agresiva el flanco rey de las negras, la torre, tiene libertad para entrar en juego apoyando y potencial ataque, y la dama, siempre mantiene su elasticidad para apoyar también que sobre el flanco de rey se puedan producir.

Por lo tanto considerando que la pareja de alfiles, la torre y la dama se suman a las amenazas que el caballo pueda provocar en este flanco el objetivo de hacia donde deben dirigir sus amenazas las blancas esta claro, por otro lado, hemos visto que cuando un flanco se encuentra con una posición sana en su estructura de peones, normalmente el ataque finaliza o se inicia con sacrificio. Todo esto nos servirá sin duda para poder comprender de que manera deben las blancas manejar su ataque.



13.Cg7! Rg7 14.Ah6! Rh8

No brindaba mejores posibilidades 14...Rh6 15.Dd2 Rg7 16.Dg5 Rh8 17.Df6 Rg8 18.Te3 Con posición rápidamente ganadora debido a las amenazas 18...Ad6 *(18...h6 19.Dh6 Te8 20.Ah7 Rh8 21.Ag6 Rg8 22.Dh7 Rf8 23.Df7; 18...Te8 19.Ah7 Rf8 20.Cd5!! ed5 21.Dh8)* 19.Ah7 Rh7 20.Th3 Rg8 21.Th8

15.Dd4 Dd8 16.Ag5 Rg7 17.Te3! Ae7

Toda la estrategia negra ha fallado, sus piezas se vieron obligadas a regresar para contener el ataque.



18.Tg3! Rh8 19.Af6 Af6 20.De4 1-0

Shlanovsky,V - Spiridonov,M
Match Bulgaria-Ucrania, 1966

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4.Ce4

Las negras han planteado la sólida defensa Caro Kahn, por lo cual intentan tener a raya el centro de las blancas con su peón "c" y permitir la rápida salida del alfil de casillas blancas.

4...Af5 5.Cg3 Ag6 6.Ac4 e6 7.C1e2

Esta puede ser considerada una forma poco ortodoxa de sacar el caballo, no haciéndolo ocupar una casilla mas importante en "f3" que miraría agresivamente el centro, pero la idea que lleva el blanco pasa por buscar romper ese duro centro creado por el negro y esto se podrá hacer solo con peones, por lo que la jugada de la partida deja libertad al peón "f" para avanzar y poder quebrar la defensa negra.

7...Cf6 8.0-0 Ad6 9.f4 Dc7 10.f5 ef5 11.Cf5

Las blancas no se detienen en su idea de ataque y entregan un peón a cambio de tiempos y mejor desarrollo.

11...Ah2 12.Rh1 0-0 13.De1 Ad6



14.Cg7!

Otra vez quebrando la estructura de peones del flanco de rey y permitiendo que todas las casillas negras que están vecinas al rey se debiliten y puedan ser atacadas por las piezas blancas.

14...Rg7



15.Tf6! Cd7

Tampoco era bueno; 15...Rf6 16.Dh4 Rg7 *(16...Rf5 17.Dg5 Re4 18.Ad3)* 17.Ah6 Rg8 18.Df6

16.Dh4 Tfe8 17.Ah6 Rh8 18.Taf1 Dd8?! 19.Ag5 Ae7 20.Tg6 Las negras abandonaron

Si 20...fg6 21.Tf7 h5 22.Cf4 Cf8 *(22...Ag5 23.Cg6 Rg8 24.Te7)* 23.Ae7 con ventaja decisiva.

1-0

Haag,E - Varnusz
Hungria, 1958

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d4

Las blancas tratan de aprovechar su iniciativa atacando el peón central de las negras, permitiendo a su vez el rápido desarrollo de su alfil dama.

ed4 5.e5 d5 6.Ab5 Ce4 7.Cd4 Ad7 8.Ac6 bc6 9.0-0 Ac5 10.Ae3 Ab6 11.Cd2 Cd2 12.Dd2 0-0 13.Ag5 De8 14.Tfe1 c5 15.Af6 h6 16.Te3 Rh7 17.Dd3 Rh8?



Era necesario jugar 17...g6 18.Cf3 c4 19.Dd5 Ae3 20.fe3 De6 y las negras se defienden.

18.Th3! Ah3 19.Dh3 Rh7 20.Ag7

y el rey negro no tiene defensa, las negras abandonan.

Seguiría 20...Rg7 *(20...f6 21.Dh6 Rg8 22.e6)* 21.Cf5 Rg6 22.Dg4 Rh7 23.Dg7 mate

1-0

Kofman - Schenbert
Kiev, 1956

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Cf6 4.e5 d5 5.Ab5 Ad7 6.De2 Db6 7.Cc3 d4 8.ef6 dc3 9.fe7 Ab5 10.ef8D Rf8 11.d3 cb2 12.Ab2 Cd7 13.0-0 Te8 14.Dd2 Ac6 15.Tab1 Dc7 16.Tfe1 Af3??



Las negras no evalúan correctamente las amenazas del blanco y cometen un error decisivo. Debieron jugar 16...f6.

17.Ag7

Las negras abandonan ante el inminente mate: 17...Rg7 18.Dg5 Rf8 19.Dh6 Rg8 20.Te8 Cf8 21.Tf8

1-0

Koskinetz - Skeld
Helsinski, 1957

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Ac6 dc6 7.De1 c5 8.Ce5 Dd4 9.Cf3 De4 10.Cc3 Dc2 11.d4 Ae6 12.Ag5 0-0-0 13.dc5 Ac5 14.Tc1 Df5 15.Af6 gf6

Las blancas han cedido todo el tablero al negro. No hay peones centrales, por lo que los alfiles se convierten normalmente en piezas letales.

16.Ce4 Ab6 17.Db4 Rb8 18.Cc5 Thg8 19.De4



19...Tg2! 20.Rh1

O 20.Rg2 Dh3 21.Rh1 Ad5 ganando.

20...Th2

Las blancas abandonan. Continuaría 21.Ch2 *(21.Rh2 Dh3 22.Rg1 Tg8)* 21...Ad5 ganando la dama.

0-1

Rang - Vinkel
Lund, 1955

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ce4 6.d4 b5 7.Ab3 d5 8.de5 Ae6 9.De2 Cc5 10.Td1 Cb3 11.ab3 Ag4

A las negras les falta desarrollo y hacer algo contra la amenaza de las blancas 12. c4, su última jugada no ayuda a solucionar nada.

12.c4 bc4 13.bc4 d4 14.De4 Af3 15.gf3 Dd7 16.Cc3 Ac5 17.Cd5 0-0 18.Rh1 Tfe8 19.Tg1

Aprovechando la columna semiabierta para iniciar un ataque.

19...Rh8



20.Tg7!! Rg7 21.Ah6 Rh8

Las blancas dan mate después de 21...Rh6 22.Df4 Rg7 23.Df6 Rg8 24.Tg1 Rf8 25.Dh8

22.Cf6

y el mate en "h7" es imparable.

1-0

Martins - Darga,K
Hamburgo-Berlin, 1958

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Dd4 Cc6 5.Ab5 Ad7 6.Ac6 Ac6 7.Cc3 e6 8.Ag5 Cf6 9.0-0-0 Ae7 10.e5 de5 11.De5 Db6 12.De2 0-0 13.Ce5 Dc7 14.Td3 Cd5 15.Ad2 Tac8 16.Th3 Cc3 17.Ac3 Ag2 18.Tg3 Ah1 19.Tg7



El negro abandonó. La causa es bastante simple, por ejemplo: 19...Rg7 (19...Rh8 20.Tg8 Rg8 *(20...Tg8 21.Cf7)* 21.Dg4 Rh8 22.Cf7) 20.Dg4 Rh8 *(20...Rf6 21.Cd7; 20...Rh6 21.Ad2)* 21.Cf7 mate

1-0

Tauve - Müller
Alemania, 1959

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4.Ce4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Cg3 e6 7.Ad3 Ad6 8.0-0 Dc7 9.De2 Af4 10.Te1 0-0 11.Ce5 Ac1 12.Tac1 b6 13.Ch5 Ch5 14.Dh5 Cf6 15.Dh4 h6 16.Te3 Ab7 17.Tg3 Rh8



18.Tg7

Y las negras abandonaron, veamos porque. 18...Rg7 19.Dg3 Rh8 20.Cg6 fg6 21.Dc7 ganando la dama.

1-0



1 Juegan las negras | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las blancas

1.- 24...Txg2+ [24...Txg2+ 25.Rxg2 Te2+ 26.Rg1 Dg5+] **0-1**

2.- 12.Dxg7+ Rxg7 13.Tg3+ Rh6 14.Ac1+ Rh5 15.Ae2+ Rh4 16.Th3# 1-0

3.- 17.Txg7 Rxg7 18.Tg1+ Rh6 [18...Rh8 19.Dxf6+ Dxf6 20.Axf6#] **19.Df4+ 1-0**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 19.Dxg7+ Rxg7 20.Tg6# 1-0

5.- 15.Dxg7+ Rxg7 16.Tg5# 1-0

6.- 19.Txg7+ [19.Txg7+ Rxg7 20.f6+ Cxf6 21.exf6+ Rxf6 22.Ch5#] **1-0**



7 Juegan las blancas | 8 Juegan las blancas | 9 Juegan las negras

7.- Trofimov - Boleslavsky,I
16...Axg2+ 17.Txg2 Cf2+ 18.Rg1 Cd3+ 19.Ae3 Cxe1 20.Txe1 Te8 0-1

8.- 12.Dxg7+ Rxg7 13.Tg3+ Rh6 14.Ac1+ Rh5 15.Ae2+ Rxh4 16.Th3# 1-0

9.- 22...Txg2+ [22...Txg2+ 23.Rxg2 Dg5+ 24.Rh1 *(24.Rh2 Ad6+)* 24...Cf2+ 25.Rh2 Ad6+] **0-1**

1 Juegan las blancas	2 Juegan las blancas	3 Juegan las negras

1.- 21.Txg7 Rxg7 22.Df6+ Rf8 [22...Rg8 23.Dxh6 Te7 24.Dh7+ Rf8 25.Dh8#] **23.Ag6** [23.Ag6 Te7 (23...Rg8 24.Dxf7+ Rh8 25.Dh7#) 24.Dh8#] **1-0**

2.- 13.Txg7 Rxg7 14.Ah6+ Rg8 15.Ag6 1-0

3.- 17...Dxg2+ 18.Dxg2 Cg3+ 19.hxg3 Th8# 0-1



4 Juegan las negras	5 Juegan las blancas	6 Juegan las blancas

4.- 20...Txg2 21.Cxh4 [21.Rxg2 Dg4+ 22.Rh1 Axf3+] **21...Txh2+ 22.Rg1 Th1# 0-1**

5.- 21.Txg7+ Rxg7 22.Ah6+ Rh8 [22...Rg8 23.Dg4+] **23.Ag5+ Rg8** [23...Rg7 24.Dh6+ Rg8 25.Af6] **24.Af6 Axf6 25.exf6 1-0**

6.- 11.Dxg7+ Rxg7 [11...Re8 12.Dxh8+ Rd7 13.Txf7+ Ce7 14.Ab5+ c6 15.Txe7#] **12.Ah6+ Rg8 13.Tg6+ hxg6** [13...fxg6 14.Cf6#] **14.Cf6# 1-0**



7 Juegan las blancas	8 Juegan las blancas	9 Juegan las blancas

7.- 19.Txg7+ Rxg7 [19...Rh8 20.Txh7+ Rxh7 21.Dh4+ Rg6 22.Tg1+ Rf5 23.Dg5+ Re4 24.Te1+ Rf3 25.Dg3#] **20.Tg1+ Rh8** [20...Rf6 21.Dh4+] **21.Dxe5+ dxe5 22.Axe5+ f6 23.Axf6+ Txf6 24.Tg8# 1-0**

8.- 23.Txg7+ Rh8 [23...Rxg7 24.Tg1+ Rh6 *(24...Rh8 25.Ae5+)* 25.Af4+ Rh5 26.Tg5+ (26...Rh4 27.Tg4+ Rxh3 *(27...Rh5 28.Cf6#)* 28.Cf2#) 26...Rh6 27.Tg4+ Rh5 28.Cf6#] **24.Tg8+** [24.Tg8+ Txg8 25.Ae5+ f6 26.Axf6+ Tg7 27.Td8+] **1-0**

9.- 19.Dxg7+ Cxg7 20.Txg7+ Rh8 21.Tg8+ Rxg8 22.Tg1+ Dg5 23.Txg5# 1-0

La extracción del rey

Otro tema muy bonito donde la idea principal es atraer al rey por medio de sacrificios a un campo donde se encuentre desprotegido de sus propias piezas y, a su vez, rodeado de las nuestras. Ejemplos hay muchos y hermosos. Veremos algunos con comentarios que nos permitirán ir comprendiendo no sólo la naturaleza de las aperturas, sino también del desarrollo de las ideas que producen estas posiciones.

En las partidas que veremos dicha extracción se produce con un sacrificio en "f7" (tema que ya hemos comentado). La diferencia con los temas anteriores es que el rey no tiene más alternativa que la de salir hacia el centro del tablero para evitar pérdidas importantes.

Las razones principales por las cuales se producen este tipo de catástrofes en la apertura pasan generalmente por el aprovechamiento del bando atacante de la descoordinación de las piezas rivales.

Sabemos cosas sobre los ataques sobre el rey en el centro, sobre el punto f7, sobre los enroques opuestos, pero ahora es nuestra imaginación la que debe relacionar esos datos, para crear situaciones que permitan lograr este tipo de combinaciones.

Veremos ahora algunos ejemplos que no son los más conocidos, pero que, también, podrán resultarnos de mucha utilidad.

Holzhausen - Tarrasch

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4

Aquí las blancas empiezan a mostrar sus ideas.

3...Ae7

El fantasma de la jugada Cg5 hace que las negras no jueguen la lógica 3. ... Cf6, y tampoco les convence jugar 3. ... Ac5, tal vez por los gambitos como el Evans que ya hemos visto en partidas anteriores, o jugadas como 4. c3 con la idea de d4. Por eso, esta jugada ya está limitando la acción de las piezas negras, aunque en sí misma no pueda considerarse mala.

4. d4 exd4 5.Cxd4 Cf6 6.Cc3 d6 7.0-0 0-0

Después de las jugadas iniciales, la posición de las blancas es más libre y de ideas más sencillas.

8. Te1 Te8 9.h3

El blanco no sabe qué hacer con su alfil y trata de colocarlo en la gran diagonal para presionar a distancia el flanco rey de las negras.

9...Cd7??



¡Grave error!, la falta de atención y creer que sólo él jugaba la partida hace que un jugador de la talla de Tarrasch, aspirante al título mundial, cometa un error elemental que tendrá un rápido castigo.

10.Axf7+ Rxf7 11.Ce6 Rxe6

De todas las maneras, la posición ya estaba perdida: la dama no se podía salvar.

12. Dd5+ Rf6 13.Df5# 1-0

Palac, M - Ostojic, P
Belgrado op, 1988

1.e4 c5 2.Cf3 g6 3.d4 Ag7 4.Cc3 cxd4 5.Cxd4

Nos encontramos nuevamente con una defensa Siciliana, variante del Dragón.

Si miramos la posición y vemos hacia donde se dirigen las piezas de las negras, nos vamos a dar cuenta de su estrategia: volar rápidamente el centro de las blancas y darle libertad de amenazas a su fuerte alfil de g7.

5...Cc6 6.Ae3 Cf6

Está claro que nadie quiere molestar sus propias piezas, pero el caballo había que colocarlo en alguna parte y, lamentablemente, la mejor parece tapando el alfil, aunque aquí está centralizado.

7.Ac4

El alfil empieza a hacer cosquillas sobre f7 y lógicamente le gustaría provocar la jugada e6 pero en ese caso la estructura quedaría horrible. Fíjense, mentalmente, en h6, f6 y d6, todos huecos en color negro que no tienen control y que se transformarían en casillas de invasión.

7...0-0 8.Ab3 Ca5??

Grave y viejo error.

En realidad esta misma jugada fue hecha por Reshevsky en su partida contra el genial Bobby Fischer en el año 1958, el modelo que pongo es posterior ya que Reshevsky no abandonó hasta la jugada 42 a pesar de que su posición no tenía salvación. Vergüenza tal vez...

9.e5 Ce8



10. Axf7+

Y aquí está el golpe que las negras no calcularon: no se puede tomar con la torre por la jugada Ce6 ganando la dama y tampoco la de la partida servirá de nada.

10...Rxf7



11.Ce6 Rxe6 12.Dd5+ Rf5



13. g4+ Rxg4 14.Tg1+ Rh5 15.Dg2

Y no hay jugada para evitar el mate.

1-0

Babula, V - Braga, F
Bled ol 2002

Nobleza obliga, como se dice comúnmente. En la última ronda de la Olimpiada de Bled me tocaba una partida muy comprometida por diversas razones. Mi rival, un jugador talentoso y muy fuerte, llevaba las blancas y yo debía ganar para obtener mi última norma de gran maestro. Esto fue bastante malo, especialmente porque encaré la partida desde el punto de vista del resultado, perdiendo en un momento la objetividad en busca de la lucha. Fui excelentemente castigado por las blancas.

1. d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 Cbd7 4.e4 e5

Dando paso a una línea de apertura que parece con poco espacio para las negras pero que normalmente produce unos medio juegos de una lucha muy intensa.

5. Cf3 c6 6.Ae2 a6

Queda planteada una forma moderna de la defensa india antigua. Como vemos, el negro se prepara para la jugada b5 tratando de hacer saltar la posición central de las blancas y creando posiciones muy dinámicas.

7.0-0 b5 8.b4

Bien jugado por el blanco: no pasa a la defensiva y busca aprovechar la ventaja de tiempos. Si miramos la posición, las negras sólo tienen 2 piezas desarrolladas, mientras las blancas 3 y el enroque está claro que las posiciones abiertas lo benefician. Pero como en las antiguas batallas, en el fragor de la lucha muchas veces se pierde la objetividad y se transforma más en una lucha de voluntades que de ideas. ¡Por suerte que aquí al menos el castigo no es tan duro!

8...bxc4 9.Axc4 Ae7



10. Axf7+!

¡¡Caramba!!. La empecé a mirar apenas hice la última jugada, pero, sinceramente, no veía un remate claro y parecía que me podía salvar. Por otra parte, siendo la última ronda los equipos se juegan mucho ya que medio punto mas o menos pueden significar 10 puestos así que me decía: tal vez no se mete... muy arriesgado aunque no me gusta nada... y, mientras seguía mis pensamientos, después de casi 40 minutos llegó el zarpazo.

10...Rxf7 11.Cg5+ Rg6 12.f4

A partir de aquí mi rival juega magníficamente y no permite la más mínima posibilidad. Una gran partida, "la suya ".

12...exf4



13. Ce2!!

Está sin duda era la jugada mas difícil de la combinación.

13...Rxg5 14.Cxf4 De8 15.Dd3 Ce5 16.dxe5 Cg4 17.exd6 Af6



18. e5 Cxe5

Lógicamente, con la dama no se podía tomar, porque, después de Cg6+, hubiera perdido por lo menos la dama aunque el mate también estaba.

19. Ce6+ Rh5 20.Df5+ g5



21. Cg7+! Rh6 22.Dxf6+ 1-0

Lasker,E - Thomas,G
1911

1.d4 f5 2.Cf3 e6 3.Cc3

La idea de esta jugada es poder romper rápidamente en "e4", activando, de esta manera, todas las piezas blancas y dejando el flanco rey con debilidades.

3...Cf6 Esta jugada impide la apertura del centro por parte de las blancas.

4.Ag5

Como hemos visto hasta ahora, el desarrollo de las piezas durante la apertura se basa no sólo en el desarrollo de las piezas, sino, también, en la búsqueda de las rupturas y el dominio del centro.

4...Ae7 5.Axf6 Axf6 6.e4

Las blancas, a costa de quedarse sin pareja de alfiles, han logrado su propósito de abrir la posición central.

6...fxe4 7.Cxe4 b6 8.Ad3

La eliminación del peón "e" abrió al primer jugador las casillas blancas sobre el flanco rey del negro y es por allí donde quieren iniciar sus ideas de ataque.

8...Ab7 9.Ce5

Con esta jugada las blancas dan espacio a la dama para participar en el ataque.

9...0-0 10.Dh5! De7

Las negras se defienden de forma mecánica sin analizar en profundidad los peligros de su posición.

Se debía jugar 10...Axe5



11.Dxh7+!!

¡¡La sorpresa!!. Seguramente el análisis de estas jugadas nace al ver Lasker muchas piezas que se acumulan en el ataque, los dos caballos, el alfil y la dama como apoyo para destruir las defensas.

11...Rxh7 12.Cxf6+

Aquí podemos comenzar a relacionar los temas que hemos ido viendo en el discurrir de los distintos capítulos, por ejemplo, el jaque doble descubierto.

12...Rh6

Lógicamente no era posible 12...Rh8 13.Cg6#

13.Ceg4+

El rey queda a merced de las piezas blancas que lo atraerán para que participen sus otras piezas en el remate.

13...Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+

Las blancas logran un equilibrio en el ataque con el control de las casillas blancas por parte de las piezas y de las casillas negras con los peones.

15...Rf3 16.Ae2+ Rg2



17.Th2+ Rg1 18.0-0-0#

Bonito broche a una excelente combinación.

1-0

1 Juegan las blancas

2 Juegan las blancas

3 Juegan las negras

1.- 17.Cf6 Rxf6 18.Ch5+ gxh5 19.Dg5# 1-0

2.- 13.Cxf7 Rxf7 14.Dxe6+ Rxe6 15.Cg5# 1-0

3.- 4...Axf2+ 5.Rxf2 Ce4+ 6.Rf3 Dh4 7.g3 Dxg3+ 8.Rxe4 f5+ 9.Rxf5 d6+ 10.Re4 Af5+ 11.Rxf5 Dg6# 0-1



4 Juegan las blancas

5 Juegan las negras

6 Juegan las blancas

4.- 12.Cxf7 Rxf7 13.Dxe6+ 1-0

5.- 11...Dxh2+ 12.Rxh2 Cxf3+ 13.Rh3 [13.Rh1 Cg3#] **13...Ceg5+ 14.Rg4 h5+ 15.Rf5 g6+ 16.Rf6 Rf8 0-1**

6.- 15.Dxh6+ Rxh6 16.Ce6+ Rh5 17.Ae2+ Rh4 18.Tf4+ Cxf4 19.g3+ Rh3 20.Cexf4# 1-0



7 Juegan las blancas

8 Juegan las blancas

9 Juegan las blancas

7.- 17.Dh6+ Rxh6 18.Chf5+ Axf5 19.Cxf5+ Rh5 20.g4+ Rxg4 21.Tg3+ Rh5 22.Ae2# 1-0

8.- 12.Dxg7+ Rxg7 13.Tg3+ Rh6 14.Ac1+ Rh5 15.Ae2+ Rxh4 16.Th3# 1-0

9.- 16...Ah3+ 17.Rxh3 Dxf3 [17...Dxf3 18.Td3 Cf4+ 19.Rh4 Dh5#] **0-1**



1 Juegan las blancas | 2 Juegan las blancas | 3 Juegan las blancas

1.- 14...Txf3+ 15.Rxf3 Cxe5+ 16.Rf4 [16.Rf2 Cg4+; 16.Rg2 Dxe3] **16...Dd6 17.Ah3 Ad7 18.Ad4 Tf8+** [18...Tf8+ 19.Re3 Tf3#] **0-1**

2.- 12.Cxf7 Txf7 13.Cxc7+ Re7 [13...Dxc7 14.Dxf7+ Rd8 15.Df8#] **14.Dxf7+ Rd6 15.Ce8+ Rc6 16.Dd5+ Rb6 17.Dxd4+ Rc6 18.Ad5+ Rb5 19.Db4# 1-0**

3.- 20...Txg2+ 21.Rxg2 Dh3+ 22.Rxh3 [22.Rg1 Tf2 23.Df3 Txf3 24.Cxf3 Cxh2] **22...Ce3+ 23.Rh4 Cg2+ 24.Rg5 Tf5+ 25.Rg4 h5+ 26.Rh3 Tf2# 0-1**



4 Juegan las blancas | 5 Juegan las blancas | 6 Juegan las blancas

4.- 16.Dxg7+ Axg7 [16...Rd6 17.Cb5+ Rd5 18.c4+ Re4 19.Tae1#] **17.Tf7+ Rd6 18.Cb5+ Rd5 19.c4+ Re4 20.Te1# 1-0**

5.- 19.Axf7+ Rxf7 20.Dc4+ Rf6 21.Cg5 Af8 22.Cxh7+ Dxh7 23.Df4+ Re6 24.Tfe1+ Ce5 25.Txe5# 1-0

6.- 13.Cxg7 Rxg7 14.Ah6+ Rxh6 [14...Rg8 15.Df3] **15.Dd2+ Rh5** [15...Rg7 16.Dg5+ Rh8 17.Dxf6+ Rg8 18.Te3 d5 19.Axh7+] **16.Te3 Dxh2+ 17.Rxh2 Cg4+ 18.Rh1 Cxe3 19.Dxe3 1-0**



7 Juegan las negras | 8 Juegan las negras | 9 Juegan las negras

7.- 7...Cxh2 8.Txh2 Ah4+ 9.Re2 [9.Txh4 Dxh4+ 10.Re2 Cd4+ 11.Re3 Dxf4#] **9...Cd4+ 10.Re3 exf4+ 11.Rxd4 Df6+ 12.Rd5 Ae6# 0-1**

8.- 15...Dxh3+ 16.Rxh3 Ce3+ 17.Rh4 Cf3+ 18.Rh5 Ag4# 0-1

9.- 13...Ah3+ 14.Rxh3 Dxf3+ 15.Rh4 g5+ 16.Rxg5 Rh8 17.h3 Tg8+ 18.Rh4 Df6+ 19.Rh5 Dg5# 0-1

La destrucción del enroque

Este tipo de posibilidades tácticas está relacionado, generalmente, con el doble sacrificio en "h2-h7" y "g2-g7", permitiendo de esta manera la rápida entrada de la dama o de las torres por las columnas semiabiertas que se pueden producir debido a la eliminación de los peones que defienden al rey.

Las piezas generalmente importantes para este tipo de ataque son:

1- Los alfiles son las piezas que se utilizan generalmente para el sacrificio sobre los puntos antes mencionados.

2- Los caballos pueden utilizarse de apoyo sobre "f4-f5" incluso sobre "d5" para quitar la casilla de escape por f6 o e7.

3- Las torres sobre la tercera fila actúan como piezas de ataque y restricción del rey contrario.

4- La dama es, generalmente, la que define este tipo de ataques.

Lasker,E - Bauer,J
Amsterdam, 1889

1.f4

Una forma muy particular de empezar la partida denominada Apertura Bird.

1...d5 2.e3 Cf6 3.b3 e6 4.Ab2 Ae7 5.Ad3

¿El alfil delante de los peones?. Aquí se justifica porque el alfil desarrollado por "d3" no molesta el desarrollo de las piezas menores del flanco dama.

5...b6 6.Cf3 Ab7 7.Cc3 Cbd7 8.0-0 0-0 9.Ce2

Lleva el caballo al flanco rey y despeja la gran diagonal a1-h8 dándole, por lo tanto, mayor "fuerza" al alfil b2.

9...c5?!

A simple vista parece una jugada natural, pero, en realidad, es una mala elección; mejor 9...Cc5 intentando eliminar el alfil-d3.

10.Cg3 Dc7 11.Ce5!



Ahora la dama blanca tiene más posibilidades de pasar al flanco rey.

Puede apreciarse como la mayoría de las piezas blancas "miran" al sector del rey negro.

11...Ce5 12.Ae5 Dc6 13.De2 a6?

13...Cd7

14.Ch5!

El caballo de f6 es el mejor defensor del enroque negro. Con su última jugada, Lasker busca eliminarlo o, en su defecto, desubicarlo de "f6".

14...Ch5



15.Ah7!

Comienza la destrucción del enroque negro.

15...Rh7 16.Dh5 Rg8 17.Ag7

Segundo golpe: ahora el rey negro no tiene ningún defensor.

17...Rg7 18.Dg4 Rh7 19.Tf3

Amenazando Th3, las negras están obligadas a entregar la dama si quieren seguir jugando.

19...e5 20.Th3 Dh6 21.Th6 Rh6 22.Dd7+-

Ganando uno de los dos alfiles. Las blancas terminaron ganando unas cuantas jugadas más tarde.

22...Af6 23.Db7 Rg7 24.Tf1 Tab8 25.Dd7 Tfd8 26.Dg4 Rf8 27.fe5 Ag7 28.e6 Tb7 29.Dg6 f6 30.Tf6 Af6 31.Df6 Re8 32.Dh8 Re7 33.Dg7 Re6 34.Db7 Td6 35.Da6 d4 36.ed4 cd4 37.h4 d3 38.Dd3 1-0

Kasparov,G - Portisch,L
Niksic, 1983

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Ab7 5.a3

Profilaxis, el blanco evita la clavada ...Ab4, permitiendo que el caballo de c3 influya sobre el centro.

5...d5 6.cd5 Cd5 7.e3 Cc3 8.bc3 Ae7 9.Ab5 c6 10.Ad3 c5 11.0-0 Cc6 12.Ab2

Los dos alfiles blancos ya apuntan hacia el flanco rey (donde se enrocará el rey negro). Lo único que necesitan es que los peones centrales blancos se movilicen, pero, para ello, primero hay que terminar el desarrollo.

12...Tc8 13.De2 0-0 14.Tad1 Dc7 15.c4

Empieza la movilización.

15...cd4 16.ed4 Ca5



17.d5!

Al precio de un peón, las dos diagonales de los alfiles blancos están abiertas.

17...ed5 18.cd5 Ad5



19.Ah7!

No sólo recuperando el peón perdido en el centro, sino comenzando la destrucción del rey negro.

19...Rh7 20.Td5 Rg8



21.Ag7!!

¡Al igual que en la partida Lasker-Bauer!.

21...Rg7 22.Ce5! Tfd8 23.Dg4 Rf8 24.Df5 f6 25.Cd7 Td7

25...Rf7 26.Dh7 Re6 27.Te1 Rd5 28.De4 Rd6 29.De6

26.Td7

Kasparov tiene ahora torre por dos piezas menores, pero lo más importante de la posición es la precaria situación del rey negro.

26...Dc5 27.Dh7

Por supuesto, no hay que cambiar damas.

27...Tc7 28.Dh8 Rf7 29.Td3 Cc4 30.Tfd1 Ce5? 31.Dh7 Re6

31...Re8 32.Dg8 Af8 33.De6 Ae7 34.Td8

32.Dg8 Rf5



33.g4! Rf4

33...Cg4 34.Tf3 Re5 35.Dg4

34.Td4 Rf3 35.Db3 Dc3 36.Dd5 Re2 37.De4 De3 38.De3

1-0

Rasmusson - Pulkkinen
Helsinki, 1933

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 c6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7

Se plantea, de esta manera, la defensa Semieslava.

6.Ad3 Ae7 7.0-0 0-0 8.b3

Con el peón e3 el alfil de c1 no tiene mejor forma que desarrollarse por la gran diagonal a1-h8.

8...b6 9.Ab2 Ab7

La misma situación les sucede a las negras.

10.De2 c5 11.Ce5 Dc7 12.f4 Tae8 13.Cb5 Db8 14.Cd7

Una forma de proceder que ya hemos visto en otras ocasiones, el bando atacante

desubica al caballo f6 quitándole al rey negro su mejor defensor.

14...Cd7 15.dc5

Se abre la diagonal para el alfil de b2.

15...bc5



16.Ah7! Rh7 17.Dh5 Rg8



18.Ag7!

Segundo golpe.

18...Rg7

18...f5 19.Dg6 Tf7 20.Ae5 Rf8 21.Dh6 Rg8 *(21...Tg7 22.Dg7)* 22.Dh8

19.Dg4 Rh8 20.Tf3 Cf6 21.Th3 Ch7 22.Dh5

1-0

1 Juegan las negras

2 Juegan las negras

3 Juegan las negras

1.- 30...Txg2+ 31.Rh1 Txh2+ 32.Rxh2 Dxf2+ [32...Dxf2+ 33.Rh3 *(33.Rh1 Dg2#)* 33...Dg2+ 34.Rxh4 Dg4#] **0-1**

2.- 10...Axd4+ 11.cxd4 Txg2+ 12.Rh1 Txh2+ 13.Rxh2 Dh4+ 14.Rg1 Dg3+ 15.Rh1 Dg2# 0-1

3.- 11...Axh3 12.cxd4 [12.gxh3 Dxh3 13.cxd4 Dh2#] **12...Axg2 13.Rxg2** [13.f3 Axd4+] **13...Dh3+ 14.Rg1 Dh1# 0-1**



4 Juegan las blancas

5 Juegan las blancas

6 Juegan las blancas

4.- 1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Axg7 f6 [3...Rxg7 4.Dg4+ Rh7 5.Tf3] **4.Dg6** [4.Tf3] **4...Tf7 5.Ah6+ Rh8 6.Dxf7 Tg8 7.Tf3 De8 8.Ag7+** [8.Ag7+ Txg7 *(8...Rh7 9.Th3#)* 9.Th3+ Th7 10.Txh7#] **1-0**

5.- 18.Axh7+ Rxh7 19.Dh5+ Rg8 20.Axg7 Rxg7 21.Dg5+ Rh8 22.Df6+ Rg8 23.Tc4 1-0

6.- 17.Axh7+ Rxh7 18.Dh5+ Rg8 19.Axg7 Rxg7 [19...f6 20.Dg6] **20.Dg4+ Rh7** [20...Rf6 21.Dg5#] **21.Tf3** [21.Tf3 Dd8 22.Th3+ Ah4 23.Txh4+ Dxh4 24.Dxh4+ Rg7 25.cxb6] **1-0**



7 Juegan las blancas

8 Juegan las blancas

9 Juegan las negras

7.- 29.Axh7+ Rxh7 30.Dh4+ Rg8 31.Cf6+ gxf6 32.Th3 Rf8 33.Dxf6 Ce7 34.Dh6+ [34.Dh6+ Rg8 35.Dh8#] **1-0**

8.- 11.Axh7+ Rxh7 12.Th3+ Rg8 13.Dh5 Rf8 14.Axg7+ Re7 15.Dg5+ f6 16.Axf6+ Cxf6 17.Th7+ 1-0

9.- 19...Axh2+ 20.Rxh2 Dh4+ 21.Rg1 Axg2 22.Rxg2 Tc6 23.Af4 [23.Th1 Tg6+ 24.Rf3 Dg4#; 23.Df3 Tg6+ 24.Dg3 Te2] **23...Dxf4 24.Th1 Tf6 25.Th2 Tg6+** [25...Tg6+ 26.Rh1 Te1+ 27.Dxe1 Df3+] **0-1**



1 Juegan las negras

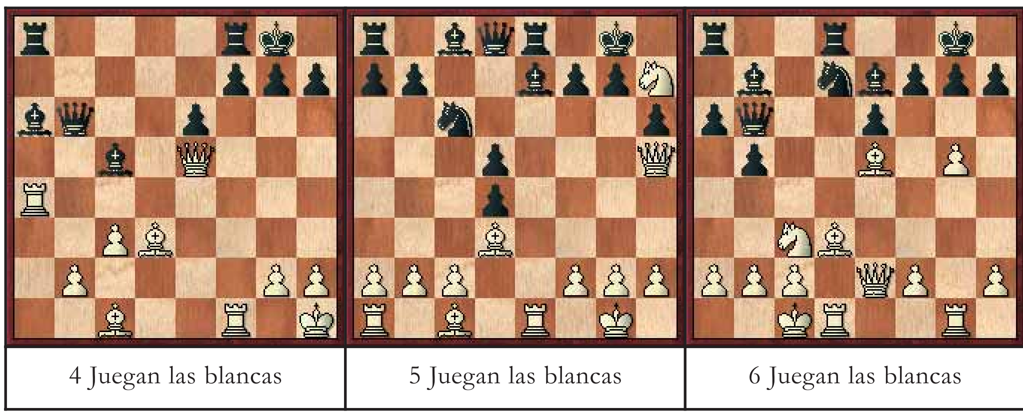
2 Juegan las blancas

3 Juegan las negras

1.- 21...Axh2+ 22.Rxh2 Dh4+ 23.Rg1 Axg2 24.f4 [24.Rxg2 Dg4+ 25.Rh1 Tf6] **24...Ad5 0-1**

2.- 24.Axh7+ Rxh7 25.Dh3+ Rg8 26.Txd5 Axc6 27.Txd7 +-

3.- 19...Axh2+ 20.Rxh2 Dh4+ 21.Rg1 Axg2 22.f3 [22.Rxg2 Dg4+ 23.Rh1 Td5 24.Dxc5 Th5+ 25.Dxh5 Dxh5+ 26.Rg2 Dg5+] **22...Tfe8 23.Ce4** [23.Dd3 Dg3] **23...Dh1+ 24.Rf2 Axf1 25.d5** [25.Txf1 Dh2+] **25...f5 26.Dc3** [26.Cf6+ Rf7 27.Cxe8 Txe8] **26...Dg2+ 27.Re3 Txe4+ 28.fxe4 f4+** [28...Dg3+ 29.Rd2 Df2+ 30.Rd1 De2#] **29.Rxf4 Tf8+ 30.Re5 Dh2+ 31.Re6 Te8+ 32.Rd7 Ab5# 0-1**



4 Juegan las blancas

5 Juegan las blancas

6 Juegan las blancas

4.- 22.Axh7+ Rxh7 23.Tg4 f6 24.Dh5+ Rg8 25.Txg7+ Rxg7 26.Ah6+ [26.Ah6+ Rh7 27.Axf8+ Rg8 28.Txf6 Axf8 29.Df7+ Rh8 30.Tg6] **1-0**

5.- 14.Axh6 Ae6 [14...gxh6 15.Dxh6 f5 *(15...Dd6 16.Dxd6 Axd6 17.Cf6+)* 16.Dg6+ Rh8 17.Cf6] 1**5.Axg7 Rxg7 16.Txe6 fxe6 17.Dg6+ Rh8 18.Cf6 1-0**

6.- 17.Axh7+ Rxh7 18.Dh5+ Rg8 19.Axg7 Rxg7 20.Dh6+ Rg8 21.g6 Cf8 22.gxf7+ Rxf7 23.Tg7+ Re8 24.Dh5+ 1-0



7 Juegan las blancas

8 Juegan las blancas

9 Juegan las blancas

7.- 20.Axh7+ Rxh7 21.Th3+ Rg8 22.Axg7 [22.Axg7 f6 *(22...Rxg7 23.Dg4+ Rf8 24.Th8#)* 23.Ah6 Dh7 24.Dh5 Af8 *(24...Ae8 25.Tg3+ Rh8 26.Ag7+ Rg8 27.Axf6+)* 25.Dg4+] **1-0**

8.- 15.Cc6 Axc6 16.Axh7+ Rxh7 17.Dh5+ Rg8 18.Axg7 Rxg7 [18...f5 19.Ah6] **19.Tg3+ Rf6 20.Te1 1-0**

9.- 1.Txa3 Dxa3 2.Axh7+ Rxh7 3.Dh5+ Rg8 4.Axg7 Rxg7 [4...f5 5.Dg6 Tf7 6.Ah6+ Rh8 7.Dxf7] **5.Dg5+ Rh8** [5...Rh7 6.Te4] **6.Te4 Da1+ 7.Rh2 Db1 8.Dh6+ Rg8 9.Th4** [9.Tg4+ Dg6] **9...f6 10.Tg4+ Rf7 11.Tg7+ Re8 12.Dh5+ Rd8 13.Dc5 Ad7 14.Dxf8+ Rc7 15.Dc5+** [15.Dc5+ Rd8 *(15...Rb8 16.Tg8+)* 16.Tg8+ Ae8 17.Dd6+ Rc8 18.Txe8#] **1-0**

Finales Avanzados

La importancia del estudio de los finales

Vamos a ver que el estudio de finales, que muchos relegan a favor de las aperturas, tiene una importancia vital y es lo primero que el profesor debe enseñar. En ellos reside de qué manera podemos concretar la ventaja acumulada durante la partida, o cómo defendernos en posiciones críticas, pero si hay algo que nos enseña el estudio de finales es la coordinación que deben tener las piezas, el valor real de las mismas y los equipos que forman.

Empezaremos por un tema vital: "La oposición". La oposición es un tema que se da sólo en los finales de reyes y peones y la podemos definir de la siguiente forma: Se llama oposición a la facultad que tiene un rey de oponerse al otro, para evitar que éste pueda pasar.

En cambio, si un rey logra pasar, teniendo al otro enfrentado, se dice que ha ganado la oposición.

Pero, como siempre, una imagen o un ejemplo es mejor que mil palabras. Fijémonos en el siguiente ejemplo:



1.Re2 Re7 2.Re3 Re6 3.Re4

Ganando la oposición y también la partida ya que el negro no puede impedir el paso del rey blanco.

3...Rf6 4.Rf4!

La última sutileza. Malo hubiera sido [4.Rd5? Rf5 5.Rc5 Rg4 6.Rxb5 Rxh4 7.Rc5 Rg4 8.b5 h4 9.b6 h3 10.b7 h2 11.b8D h1D, y la partida terminaría en tablas.

4...Rg6

La jugada 4...Re6 tampoco da posibilidades de resistencia, por ejemplo: 5.Rg5 Rd5 6.Rxh5 Rc4 7.Rg6 Rxb4 8.h5 Rc4 9.h6 b4 10.h7 b3 11.h8D, y las negras no tienen defensa.

5. Re5 Rg7 6.Rf5 Rh6 7.Rf6 Rh7 8.Rg5 Rg7 9.Rxh5 Rh7 10.Rg5 Rg7 11.Rf5

Ya no hay defensa, las blancas irán a comer el peón del flanco dama y coronarán su peón caballo dama.

Volviendo a la posición original, de acuerdo con lo que hemos visto, nos encontramos con un principio general.

Cuando los Reyes están situados de frente, como en este caso, y el número de casillas intermedias es par, el que juega tiene la oposición. En el citado ejemplo, el número de casillas intermedias es de seis, número par y por lo tanto el que juega tiene la oposición.

Lógicamente, todo esto si no existen peones en el centro del tablero entre los reyes.

La oposición

1. Rd3!



Cuando, como es este caso, el contrario hace una jugada de espera hacia un lado, hay que avanzar dejando una línea de por medio entre los dos Reyes.

Malo sería 1.Rf3? ya que por el principio antes enunciado; Malo sería 1.Re3? puesto que las negras por el principio antes enunciado podrían jugar 1...Re7 haciendo tablas, puesto que tienen sus reyes opuestos y en casillas impares, con lo que las blancas ya no pueden ganar, por ejemplo: 2.Rf4 Rf6 3.Re4 Re6, no logrando pasar al rey negro.

Como corolario podemos decir lo siguiente: Cuando los Reyes están de frente, como en este ejemplo, y el número de casillas intermedias es impar, tiene la oposición el que no juega

1...Re7 2.Re3!

Dejando un número impar de casillas y tocándole jugar a nuestro rival con lo que se le hará imposible mantener la oposición.

2...Re6 3.Re4 Rf6 4.Rf4!

Llegando a la posición del primer final analizado.

4...Rg6 5.Re5 y las blancas ganan.

Finales de torre

Sin duda el estudio de los finales es clave, en los inicios del aprendizaje, ya que nos permitirá, hacer comprender de una mejor forma el valor de las piezas, individualmente, y de que manera se puede imponer o salvar una posición, pero, y tal vez mas importante, permitirá al alumno, comprender, el porque de las simplificaciones en ajedrez, la forma de concretar una maniobra de medio juego mediante la simplificación para poder llegar a un final, ventajoso o ganado.

Sin duda es un largo camino que necesitaremos hacer recorrer, comenzando por los finales mas comunes, para luego, ir componiendo un panorama mas complejo y rico de posibilidades.

Dentro de este marco, los finales de torre, sin duda son los que se presentan con una mayor frecuencia, no solo para el jugador que se inicia en el ajedrez sino también para los jugadores ya experimentados, por lo que requiere un trabajo, mas profundo. Veremos ahora algunos ejemplos básicos necesarios para comenzar a andar este camino.

La posición de Lucena año 1497



Esta es la primera posición y muy importante para comprender de que manera se puede imponer el final, por medio de maniobras, que permitan la coronación del peón. Como vemos aquí el peón se encuentra en la séptima fila, a punto de coronar pero las piezas negras impiden al rey blanco apartarse para realizar su objetivo.

1.Tf1+ Rg7 2.Tf4!

Buena pero no la única maniobra ganadora. Si ahora las blancas pretenden realizar su plan con 2.Re7? Te2+ 3.Rd6 Td2+ 4.Re6 Te2+ 5.Rd5 Td2+ 6.Rc6 El rey no puede alejarse de la defensa del peón 6...Tc2+ 7.Rb7 Tb2+ 8.Rc7 Tc2+ Y las blancas se ven obligadas a volver a la posición con su rey en d8, sin haber logrado ningún progreso.; Es también posible 2.Ta1! Rf7 3.Ta8 Tc1 tampoco las demás jugadas brindan posibilidades mejores *(3...Re6 4.Re8 Th2 5.Ta6+ Re5 6.d8D*; tampoco *3...Th2 4.Rc7 Tc2+ 5.Rb6 Tb2+ 6.Rc5 Tc2+ 7.Rb4 Tb2+ 8.Rc3* Y ya nada se puede hacer para evitar la coronación) 4.Tc8 Td1 5.Rc7 Tc1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra5 El rey se acerca a la torre, mientras el peón blanco no puede ser amenazado. 7...Ta1+ 8.Rb4 Tb1+ 9.Ra3 Ta1+ 10.Rb2 Td1 11.d8D

2...Tc1

No se ve nada mejor

3.Re7 Te1+ 4.Rd6 Td1+ 5.Re6

Esta jugada ahora amenaza Tf5 y Td5 con lo que las blancas tendrían ya el camino abierto para la coronación del peón.

5...Te1+ 6.Rd5 Td1+ 7.Td4

Las negras ya no pueden evitar la coronación.

Particularidades de las torres en los finales

La torre es una pieza, que trabaja muy bien a distancia, como la dama o el alfil, pero a diferencia de esta, no varía su calidad dependiendo del lugar donde se encuentre. Por

ejemplo: el alfil centralizado, tiene 13 casillas a las que se puede trasladar, mientras que en un ángulo solo 7, la dama tiene centralizada 27 casillas y en un ángulo 21, mientras que la torre, tiene tanto centralizada como en un ángulo del tablero las mismas 14 casillas. La torre necesita espacios abiertos columnas y verticales, por eso en la apertura se trata siempre de colocarlas allí para que puedan invadir la séptima y octava filas y de esta manera romper las defensas del rival.

Pero es en los finales cuando las torres alcanzan su mayor poderío luego de las simplificaciones y cuando aparecen los espacios abiertos, mientras en la apertura y medio juego alfil y caballo son mas importantes que la torre, en los finales torre y peón pueden tener una importancia mayor. La efectividad a distancia de las torres permiten controlar el avance de los peones contrarios y apoyar el avance de los propios. Pero hemos hablado de efectividad a distancia y por tanto lo mejor es mostrar algún ejemplo que clarifique este concepto.



En la posición del diagrama podemos observar que la torre se encuentra a dos casillas de distancia del peón, distancia que no es valida para evitar el avance del mismo apoyado por el rey, como podremos ver.

1. Rd4 Td7+ 2.Rc5

Amenazando Rb6 y c5

2...Tc7+ 3.Rd5 Td7+ 4.Rc6 Td8 5.c5

El peón ha logrado avanzar sin que la torre lo haya podido evitar. Ahora veremos en esta otra posición en la cual la torre se encuentra a tres casillas de distancia



1. Rd4 Td8+ 2.Re5 Tc8 3.Rd5

Siempre amenazando avanzar

3...Td8+ 4.Rc6 Tc8+ 5.Rb5 Tb8+

Y las blancas no logran colocar el rey en posición de evitar los jaques y permitir el avance.

Por esto la distancia mínima entre la torre y el peón enemigo ha de ser de por lo menos 3 casillas.

La posición de Philidor

Una de las formas defensivas mas prácticas cuando se tiene el bando débil es la estudiada por genial jugador del siglo XVIII André Danican Philidor, vigente hoy día como muchos de sus estudios.



1...Tg6

Las negras permanecen en la tercera fila hasta que el peón llegue a la sexta línea

2.e5 Th6! 3.e6

Las blancas no disponen de otra maniobra mejor, para intentar imponer el final, si por ejemplo: 3.Ta8+ Re7 4.Ta7+ Re8 Las negras no se apartan de estas jugadas.

3...Th1! 4.Ta8+ Re7 5.Ta7+ Re8

El rey no puede apoyar el avance porque se encuentra a merced de los jaques de la torre negra.

6. Rd6

Tampoco sirve 6.Ta4 Td1+ 7.Td4 Txd4+ 8.Rxd4 Re7 9.Re5 Re8 10.Rf6 Rf8 Haciendo tablas como ya hemos visto en los finales de peones, gracias a la oposición.

6...Td1+ 7.Re5 Te1+ 8.Rf5 Tf1+ 9.Re4 Te1+ 10.Rd5 Td1+

Ya no hay nada que hacer la partida es tablas.

Ahora podremos ver de que forma aplicar algo de lo que hemos aprendido en la siguiente posición.



En esta posición le toca jugar a las negras, que se encuentran separados del peón por 3 casillas, esto significa por lo que hemos visto anteriormente, que el rey sin la ayuda de otra pieza se encuentra inútil para evitar los jaques de la torre.

1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd8 Ta8+ 4.Rc7 Ta7+ 5.Rd6

El rey no puede separarse de la defensa del peón

5...Ta6+ 6.Rd5 Ta5+ 7.Rc6 Ta6+

Como hemos visto no queda forma de evitar los jaques o la perdida del peón, ya que si

8.Rb7 Te6.

Finales con el peón torre

En este tipo de posiciones, el rey tiene solo una vía de escape por la columna caballo, por tal motivo, necesita que el rey contrario se encuentre lo mas alejado posible. En este ejemplo veremos como para las blancas esta posición le impide realizar algún progreso.



1. Th7+ Rc8

El rey no se aparta de la distancia con el rey blanco

2.Th8+ Rc7 3.Tb8 Tc2

La torre tampoco sale de la columna "c" con lo que impide jaques por esta columna, la posición es tablas.



En este final le hemos dado una columna mas a las blancas para que tengan espacio para quitar al rey de la casilla que impide la coronación, pero como veremos tampoco les será posible imponer la ventaja.

1. Rb7 Tb1+ 2.Ra6 Ta1+ 3.Rb6 Tb1+ 4.Rc5 Ta1 5.Th2 Rc7 6.Th7+ Rc8 7.Rc6 Tc1+

Y también aquí la posición es de tablas ya que el rey no puede ocultarse de los jaques, y la torre blanca no puede ayudar.

8. Rb6 Tb1+

Tablas.

A pesar de estar separados los reyes por una columna mas, la posición tampoco puede ganarse, el rey blanco se encuentra ahogado en el ángulo del tablero, y solo podemos con blancas, buscar un plan para anular esta situación, que es trasladar la torre a "b8", pero como veremos este plan también tiene sus inconvenientes.



1. Th2 Rd7 2.Th8 Rc7

El rey ya ha logrado acercarse como en la posición del primer diagrama en este tipo de finales.

3. Tb8 Tc1

Llegando nuevamente a una posición ya estudiada de tablas.



1. Tc2 Re7 2.Tc8 Rd6

Es imprecisa 2...Rd7 ya que como veremos facilita la victoria blanca. 3. Tb8 Th1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5 Y el rey comenzará su acercamiento a la torre, ganando el final.

3. Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8!

La forma correcta, ahora la jugada 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra5 Ta1+

No conduce a nada, puesto que el rey no puede alejarse de la defensa del peón.

5...Tc1+ 6.Rd8 Th1 7.Tb6+ Rc5



Aquí aparentemente las negras pueden defenderse por la doble amenaza de capturar la torre y Th8+.

8.Tc6+!! Rd5

También 8...Rb5 pierde, por 9.Tc8 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb8 ganando; Lógicamente 8...Rxc6? 9.a8D+ Rd6 10.Dxh1

9.Ta6 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb6 Th6+ 12.Rb5

Las negras ya no disponen de más defensas.

Como conclusión podemos decir, que las blancas para poder imponer este final, necesitan tener cuatro columnas libres como mínimo.

Finales de alfiles del mismo color

Alfil y peón contra alfil



Esta posición es tablas, por ejemplo

1.Ah5

Única jugada si se intenta tener alguna posibilidad de victoria, ya que si las negras logran pasar con su rey por e8 y d8 la victoria sería imposible.

1...Ah3 2.Re5

La mejor opción 2.Ag6 Ad7 3.Af5 Re8 con igualdad.

2...Rg7!

La jugadas de espera como 2...Ad7? serían perdedoras, por ejemplo: 3.Rd4 Aa4 4.Rc5 Ad7 5.Rb6 Aa4 6.Rc7 con posición ganadora como podremos ver en el diagrama 2.

3. Rd5 Rf6 4.Rc6 Re5 5.Rc7 Rd5 6.Ae8 Rc5 7.Ad7 Af1

Y las blancas no pueden evitar que las negras ocupen una diagonal que evite el avance del peón.

8. Ac6 Ah3 9.Ab7 Ag4

Se vé, claramente, como las blancas no pueden progresar. Si el alfil está en d7 cortando esta diagonal de las negras, entonces el alfil negro sale buscando la diagonal a4-e8, y el rey negro estará en una posición activa amenazando permanentemente el peón, cosa que no ocurre en el siguiente final.

½-½



Esta es la posición que dejamos pendiente en los comentarios del final anterior.

1.Af3

Ahora las blancas amenazan Ac6 y avanzar el peón, maniobra de la que no disponían con el rey negro en "c5" y, es importante, ya que el avance del peón es inmediato.

1...Aa4 2.Ac6 Axc6 3.Rxc6 Re8 4.Rc7

Ganando fácilmente.



La posición es aquí ganadora para las blancas a pesar de tener el rey activo las negras.

1.Ad7

Zugzwang. Las negras no tienen jugadas para impedir el avance del peón. Por lo que podemos inferir que cuanto más cerca de la banda se encuentre el peón, más difícil será la defensa, ya que una de las diagonales se acorta comprometiendo la defensa.

1-0



Aquí podemos ver un ejemplo con cierta similitud al diagrama 1. Lógicamente, con blancas debemos impedir que el rey negro pueda ubicarse en g8 y tratar de ahogar, por así decirlo, al alfil para poder producir el avance del peón. Veremos que existen varios problemas que nacen, en principio, de la limitación del rey blanco para llegar a a7

1.Af5 Af3 2.Ae6 Ab7 3.Ad5 Rc8

Y tablas, para las blancas resulta imposible, mejorar su posición.



Tablas también aquí, veamos.

1.Af8 Ae5 2.Ab4 Ag7 3.Ac3 Ah6 4.Ab2 Rf5 5.Re7 Rg6

Y no hay forma de impedir que las negras controlen la casilla de coronación la partida es tablas.

½-½



Las blancas ganan. Un final muy simple pero instructivo. Las blancas, teniendo su rey en

g8, le quitan espacio al alfil defensor en la diagonal más corta y eso hace imposible la defensa.

1.Ab2!

De una forma muy sencilla, las blancas dejan en zugzwang al negro y ya no hay defensa.

1-0



El final que vemos aquí esta ganado por las blancas. Podemos intuir ya que esto sucede así por los comentarios anteriores acerca de la dificultad defensiva que supone el no tener diagonales largas para defender la posición. De todas formas, necesitamos realizar una pequeña maniobra para lograr nuestro objetivo.

1.Ab7 Ad3 2.Aa6 Af5 3.Ab5!

No es la única jugada pero si la mejor.

3...Ac8 4.Ac6!

Nuevamente zugzwang.

4...Rc4 5.Ab7

Y ya no se puede evitar el avance del peón.

1-0



Más complejo resulta defender este final.

1...Rf8

Malo sería: 1...Rd8? 2. d7 Rc7 3.Ac5! Ad8 4.Ae7; Tampoco resulta: 1...Ad8? 2. Ag7! Aa5 3.d7+ Rd8 4.Af6+

2.d7 Ad8 3.Af6 Aa5 4.Ac3 Ad8 5.Ad4 Aa5 6.Ac5+ Rg7 7.Re7 Rg6 8.Re8 Rf5 9.Ae7 Re6 10.Ad8 Ad2 11.Ab6 Ag5

Y las blancas no logran imponer su peón de ventaja.

½-½

Alfiles de distinto color

Cuando se producen finales con alfiles de distinto color, las situaciones aseguran generalmente buenas posibilidades de hacer tablas, puesto que, a diferencia de los finales de alfiles del mismo color, en donde se puede hacer "cortina" para evitar que el alfil pueda entregarse, aquí eso no es posible, por lo que sólo en algunas posiciones muy específicas se puede vencer con un solo peón de ventaja.

Podemos ver en un ejemplo muy simple ambas situaciones.



En la posición del diagrama juegan las negras y podemos ver como cualquier jugada les hace perder la partida, ya sea por la perdida del alfil o la coronación.



En cambio, en esta posición más normal de este tipo de finales podemos ver cómo el alfil, manteniéndose en la diagonal h3-c8, impide la coronación y la partida es tablas.

Peones unidos



1. Ag5+

Es importante que el jaque sea por esta diagonal ya que el alfil controla las casillas que están delante de sus peones. Éste es un punto importante para evitar que el rey pueda bloquearlos cuando estos quieran avanzar. [1.Aa3+ Rf7! (pierde la jugada *1...Rd7*, porque permite que el rey blanco pueda meterse por f4-g5-f6 para luego avanzar el peón.) 2. Rd4, el pase del rey por f4-g5 no tendría ahora ningún sentido, puesto que el peón "e" no puede avanzarse por el sacrificio del alfil. 2...Ac2 3.e6+ Rf6 4.e7 Aa4 5.Re4 Rf7 6.Re5 Ae8



Las negras sólo hacen movimientos de alfil y para las blancas sería imposible mejorar la posición. La partida es tablas.

1...Rd7 2.Rf4 Aa2 3.Ah4 Ab3 4.Rg5 Re7 5.Rg6+ Rd7 6.Rf6

Y ahora las negras no podrán evitar que los dos peones lleguen a la sexta línea con posición ganadora.

La pregunta que surge entonces es, ¿se puede defender este tipo de final con los dos peones unidos?

La respuesta es que sí, solamente que la posición del alfil debe ser diferente. Hay que ubicarlo de tal manera que evite el avance del peón del mismo color que nuestro alfil y, a la vez, amenazar al peón que se sitúa en el mismo color que nuestro alfil, puesto que, de esa manera, el rey no se puede alejar de la defensa del peón y, por último, se verá obligado a avanzar el peón en el mismo color de su alfil. Como veremos en el siguiente análisis.



1. Ag5+ Rf7

y ahora el problema de las blancas es que nada pueden hacer para mejorar la posición, ya que el peón "f" esta siempre amenazado y avanzarlo, como hemos visto, permitirá el bloqueo. La partida es tablas.

Peones separados

Podemos empezar planteando algunas premisas que pueden ser importantes para entender cómo se puede defender el bando débil, en nuestro caso, el negro.

El bando débil debe tratar de poner su alfil controlando en una misma diagonal al avance de los peones, siempre que estos se encuentren a un máximo de 2 columnas de distancia.

Esto lo podemos ver en el diagrama.



1. Rd5 Rf6 2.Rc4 Re7 3.Rb5 Rd8 4.Ra6 Af4

Y, nuevamente, podemos ver como las blancas no disponen de los medios para alzarse con la victoria.

Otra posición importante es la del diagrama para mostrar las posibilidades defensivas del bando débil.



1. Re2 b3 2.Rd1

Esta jugada importante evita que el rey negro pueda introducirse. Si, por ejemplo, las blancas hubieran optado por una jugada de tiempo [2.Ag6 Rb2 y, ahora, la posición es perdedora, como podemos ver 3.Rd1 (tampoco es

de ayuda *3.Af7 Rc2 4.Ag6+ Rc1* y el peón ya tiene su camino libre.) 3...Ra1, y ya nada puede hacerse para evitar la perdida de material y el final.

2...Rb2

Con la idea de Ra1.

3.Ae6!

Justo a tiempo.

3...Ra3 4.Af5

Esta jugada deja a las negras sin forma de mejorar su posición, por ejemplo:

4...b2

4...Ra2 5.Ae6 Ag5 6.Af7 Rb2 7.Ag6 Ra3 8.Af5. Como se puede comprobar las negras no pueden mejorar su posición.

5. Ab1

La posición es tablas.

Todo esto nos lleva a que existen buenas posibilidades defensivas cuando los peones se encuentran hasta en dos columnas de distancia.

Apéndices

E.I.01A. Leyes del Ajedrez

Leyes del Ajedrez de la FIDE

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE tratan la práctica del juego.

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 75º Congreso de la FIDE celebrado en Calviá (Mallorca) en octubre de 2.004 y en vigor desde el 1 de julio de 2.005.

En estas Leyes, las palabras "él", "al" y "su" se utilizan en su forma masculina, pero incluyen implícitamente las formas femeninas respectivas.

PRÓLOGO

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión en un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas. Las Leyes presuponen que los Árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al Árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales.

La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una federación afiliada es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:

a. no sean contradictorias en ningún sentido con las Leyes del Ajedrez oficiales de la FIDE,
b. se limiten al territorio de la federación en cuestión, y
c. no sean válidas para ningún *match*, campeonato o prueba clasificatoria de la FIDE, ni para un torneo valedero para la obtención de un título o de *rating* FIDE.

REGLAS DE JUEGO

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1

La partida de ajedrez se disputa entre dos jugadores que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que un jugador "tiene el turno de juego" después de que el oponente ha realizado su jugada.

1.2

El objetivo de cada jugador es situar al rey de su oponente "bajo ataque", de tal forma que éste no disponga de ninguna "jugada" (movimiento de pieza) legal que evite la captura del rey en la siguiente jugada. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey de su oponente y que ha ganado la partida. No esta permitido dejar el propio rey bajob ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente.El oponente cuyo rey ha recibido el mate pierde la partida.

1.3

Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas.

Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero

2.1

El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución de 8 x 8, y alternancia de claras (las casillas "blancas") y oscuras (las casillas "negras"). El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

2.2

Al comienzo de la partida, uno de los jugadores dispone de 16 piezas de color claro (las piezas "blancas"); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas "negras"). Estas piezas son las siguientes:

Un **rey blanco**, representado habitualmente con el símbolo: ♔

Una **dama blanca**, representada habitualmente con el símbolo: ♕

Dos **torres blancas**, representadas habitualmente con el símbolo: ♖

Dos **alfiles blancos**, representados habitualmente con el símbolo: ♗

Dos **caballos blancos**, representados habitualmente con el símbolo: ♘

Ocho **peones blancos**, representados habitualmente con el símbolo: ♙

Un **rey negro**, representado habitualmente con el símbolo: ♚

Una **dama negra**, representada habitualmente con el símbolo: ♛

Dos **torres negras**, representadas habitualmente con el símbolo: ♜

Dos **alfiles negros**, representados habitualmente con el símbolo: ♝

Dos **caballos negros**, representados habitualmente con el símbolo:

Ocho **peones negros**, representados habitualmente con el símbolo:

2.3

La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:



2.4

Las ocho hileras verticales de casillas se denominan "columnas". Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan "filas". Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta, que se tocan por sus vértices, se denomina "diagonal".

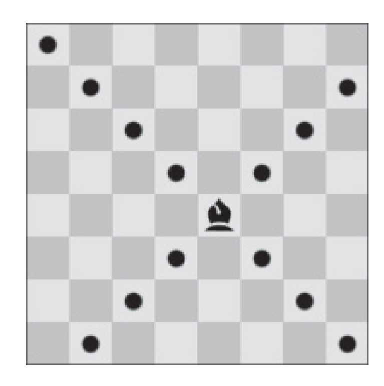
Artículo 3: El movimiento de las piezas

3.1

No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si se mueve una pieza a una casilla ocupada por una pieza de su oponente, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra del oponente si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los artículos 3.2 a 3.8.

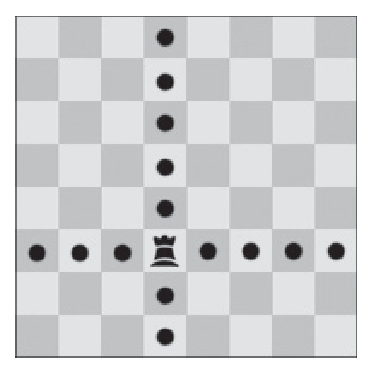
3.2

El alfil se puede mover a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales en las que se encuentra.



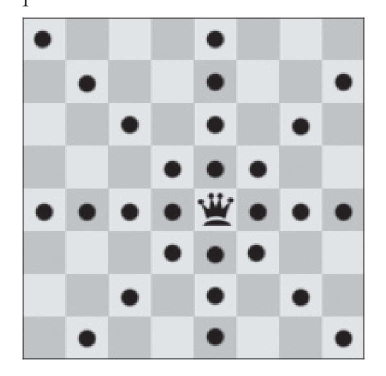
3.3

La torre se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.



3.4

La dama se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.

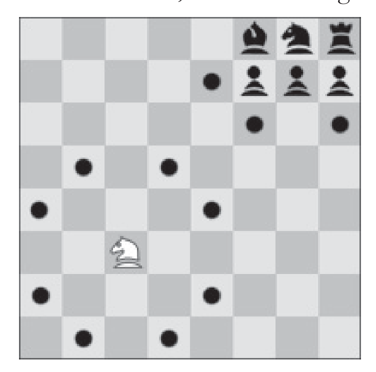


3.5

Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

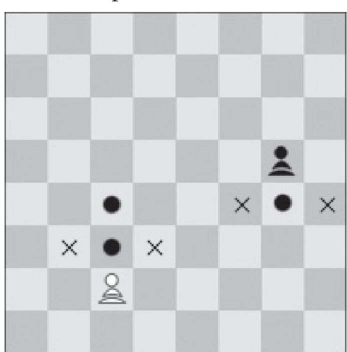
3.6

El caballo se puede mover a una de las casillas más próximas a las que se encuentra, que no sea de la misma fila, columna o diagonal.

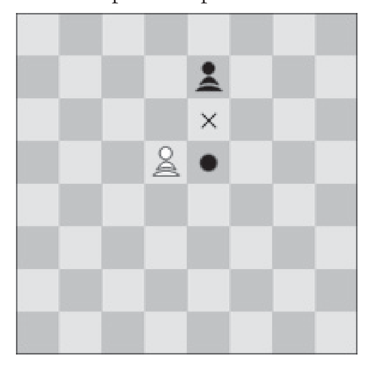


3.7

a. El peón se puede mover a la casilla inmediatamente delante de él en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o bien
b. en su primer movimiento, el peón se puede mover como en (a); opcionalmente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o bien
c. el peón se puede mover a una casilla ocupada por una pieza del oponente que esté en diagonal a él, sobre una columna adyacente, a la vez que captura dicha pieza.



d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del oponente que ha avanzado dos casillas en una sola jugada desde su casilla original, puede capturar este último como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en la jugada inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina "captura al paso[1]".

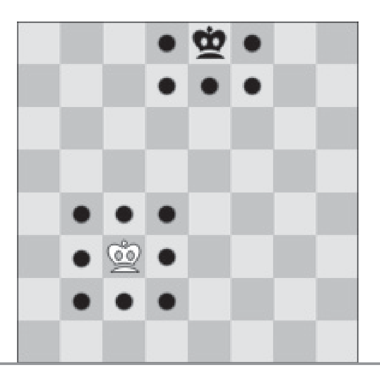


e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada desde su posición inicial debe cambiarse, como parte de la misma jugada, por una dama, torre, alfil o caballo de su mismo color. La elección del jugador no está limitada a las piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina "promoción", y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

3.8

(a) Existen dos formas diferentes de mover el rey:

i. Desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del oponente.



[1] "En passant" en el original. Se trata de la expresión aceptada internacionalmente.

Se considera que las piezas del oponente atacan una casilla aún cuando no sea posible moverlas.

ii. "Enrocando". El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color y la misma fila, que cuenta como una simple jugada del rey y que se realiza como sigue: se traslada al rey desde su casilla de origen dos casillas hacia la torre, y ésta, a la casilla que acaba de cruzar el rey.

Antes del enroque negro en el flanco de dama

Después del enroque negro en el flanco de dama

Antes del enroque blanco en el flanco de rey

Después del enroque blanco en el flanco de rey

Antes del enroque negro en el flanco de rey

Después del enroque negro en el flanco de rey

Antes del enroque blanco en el flanco de dama

Después del enroque blanco en el flanco de dama

(1) El enroque es ilegal:

a. si se movió ya el rey, o
b. se efectúa con una torre ya desplazada.

(2) El enroque está temporalmente impedido:

a. si la casilla en la que se encuentra el rey, la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del oponente.
b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

(b) Se dice que el rey "está en jaque" si está atacado por una o más piezas del oponente, aún cuando no sea posible moverlas dichas piezas. No es obligatorio declarar un jaque. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque

3.9

No está permitido mover ninguna pieza de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

4.1

Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

4.2

El jugador con el turno de juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "compongo"[2])

4.3

Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2 , si el jugador con el turno de juego toca deliberadamente sobre el tablero:

a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover; o bien
b. una o más piezas del oponente, debe capturar la primera pieza tocada que pueda capturarse; o bien
c. una pieza de cada color, debe capturar la pieza del oponente con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

[2] "J'adoube" o "I adjust" en el original. Se trata de las expresiones aceptadas internacionalmente.

4.4

a. Si un jugador toca deliberadamente su rey y torre, deberá enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo.
b. Si un jugador toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en esa jugada y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3 (a).
c. Si un jugador, con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, siendo ilegal el enroque por ese lado, debe hacer otra jugada legal con su rey, lo que puede incluir el enroque por el otro lado. Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier otra jugada que sea legal.
d. Si un jugador promociona un peón, la elección de la pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.

4.5

Si no es posible mover o capturar ninguna de las piezas tocadas, el jugador puede realizar cualquier otra jugada, que sea legal.

4.6

Después de haber soltado una pieza en una casilla, como jugada legal o parte de una jugada legal, no está permitido moverla a otra casilla. La jugada se considera realizada cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes del Artículo 3: El movimiento de las piezas.

a) en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla;
b) en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal;
c) en el caso e la promoción, cuando el peón ha sido retirado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de promoción. Cuando el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, la jugada no se considera todavía completada pero el jugador no tiene ya el derecho de jugar el peón a otra casilla

4.7

Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación de los Artículos 4.3 o 4.4 por parte de su oponente una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

Artículo 5: Finalización de la partida

5.1

a. Gana la partida el jugador que ha dado mate al rey de su oponente. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal.
b. Gana la partida el jugador cuyo oponente declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

5.2

a. La partida es tablas cuando el jugador con el turno de juego no puede hacer ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de rey ahogado fuera legal.
b. La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey

del oponente con cualquier serie de jugadas legales.. Se dice entonces que la partida termina en una "posición muerta". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó tal posición fuera legal.

c. La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida. (ver Artículo 9.1)
d. La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado en el tablero cualquier posición idéntica, al menos tres veces. (ver Artículo 9.2)
e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha hecho los últimos 50 movimientos consecutivos sin que se haya producido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. (ver Artículo 9.3)

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1

Se entiende por "reloj de ajedrez" un dispositivo con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento. En las presentes Leyes, el término "reloj" hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo. Se entiende por "caída de bandera" la finalización del tiempo asignado a un jugador.

6.2

a. El uso de un reloj de ajedrez supone que cada jugador debe realizar un número mínimo de jugadas, o todas, en un período de tiempo prefijado, y que es posible añadir un tiempo adicional con cada jugada. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.
b. El tiempo no consumido por un jugador durante un período de tiempo se añade al disponible para el siguiente período, excepto en la modalidad de "tiempo añadido" (demora). En la modalidad de tiempo añadido, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo principal de reflexión". Además, por cada jugada reciben un "tiempo extra fijo". El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.

6.3

Cada reloj dispone de una "bandera". Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del artículo 6.2 (a).

6.4

Antes del comienzo de la partida, el Árbitro decide la ubicación del reloj de ajedrez.

6.5

A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas.

6.6

Si al comienzo de la partida no está presente ninguno de los jugadores, el jugador de blancas perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el Árbitro decidan otra cosa.

6.7

Cualquier jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso

sobre la hora programada para el comienzo de la sesión perderá la partida, salvo que las bases de la competición o el Árbitro decidan otra cosa.

6.8

a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su jugada sobre el tablero, detendrá su reloj y podrá en marcha el de su oponente. A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj. Hasta que el jugador lo haya hecho así, no se considera que su jugada esté completada, salvo que la jugada que ha realizado finalice la partida. (ver Artículos 5.1 y 5.2) El tiempo transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su reloj, poniendo en marcha el del oponente, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.
b. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.
c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj se penalizará de acuerdo con el Artículo 13.4
d. Si un jugador está imposibilitado para utilizar el reloj, puede acompañarlo un asistente, bajo la aceptación del Árbitro, para desempeñar dicha labor. El Árbitro ajustará los relojes de forma equitativa.

6.9

Se considera que una bandera ha caído cuando el Árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

6.10

Excepto los casos donde se apliquen los Artículos 5.1, 5.2 (a), 5.2 (b) o 5.2 (c), si un jugador no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de jugadas legales, incluso jugando de la forma más torpe.

6.11

Toda indicación proporcionada por los relojes se considera concluyente, siempre que no exista algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado. El Árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

6.12

Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar:

a) continuará la partida si se trata de cualquier periodo excepto el último.
b) la partida será tablas si se trata del último periodo, en el que se han de realizar todas las jugadas restantes.

6.13

a. Si la partida debe interrumpirse, el Árbitro detendrá los relojes.
b. Un jugador sólo puede detener los relojes para solicitar la asistencia del Árbitro, por ejemplo, cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.
c. En cualquier caso, el Árbitro decidirá cuándo se reanuda la partida.
d. Si un jugador detiene los relojes para solicitar la asistencia del Árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detener

los relojes, se sancionará al jugador conforme al Artículo 13.4 .

6.14

Si se produce una irregularidad o las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el Árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Si fuera necesario, deberá ajustar también el contador de jugadas del reloj.

6.15

En la sala de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de jugadas realizadas, así como relojes que muestren incluso el número de jugadas realizadas. Sin embargo, el jugador no puede realizar ninguna reclamación basada en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

Artículo 7: Irregularidades

7.1

a. Si en el transcurso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, se anulará la partida y se jugará una nueva.
b. Si en el transcurso de una partida se comprueba que el único error ha sido que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

7.2

Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, la misma continuará salvo que el Árbitro decida otra cosa.

7.3

Si un jugador desplaza una o más piezas, debe restablecer la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su oponente pueden detener los relojes y solicitar la asistencia del Árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

7.4

a. Si en el transcurso de una partida se comprueba que se ha realizado una jugada ilegal, incluyendo el incumplimiento de los requisitos relativos a la promoción de un peón o la captura del rey del adversario, se restablecerá la posición previa a producirse la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a producirse la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Los relojes se ajustarán de acuerdo con el Artículo 6.14. A la jugada que reemplace a la jugada ilegal se le aplica el Artículo 4.3. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición establecida.
b. Después de actuar conforme al Artículo 7.4 (a), para las dos primeras jugadas ilegales el Árbitro concederá en cada caso dos minutos de tiempo extra al oponente; en caso de una tercera jugada ilegal, el Árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor.

7.5

Si durante una partida se comprueba que se ha desplazado algunas piezas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable anterior a que se produjera la irregularidad. Los relojes se ajustarán de acuerdo con el Artículo 6.14. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de las jugadas

8.1

En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su oponente en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice E. Notación algebraica), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2 o 9.3. Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su oponente antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas (Ver Apéndice E12.). Si un jugador está imposibilitado para anotar, puede ser acompañado por un asistente, bajo la aceptación del árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.

8.2

La planilla estará a la vista del Árbitro durante toda la partida.

8.3

Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

8.4

Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj, y no dispone de un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su planilla antes de mover cualquier pieza sobre el tablero.

8.5

a. Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, el Árbitro o un asistente procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el Árbitro parará los relojes[3]. Después, ambos jugadores actualizarán sus planillas, mediante la planilla del Árbitro o la del oponente.

b. Si sólo un jugador no está obligado a anotar a partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas. Si el jugador tiene el turno de juego puede utilizar la planilla de su oponente, pero tendrá que devolverla antes de hacer una jugada.

c. Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del Árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el Árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.

8.6

Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada se considerará como la primera del siguiente período de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado más jugadas.

8.7

Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá, aunque sea incorrecto, salvo que el Árbitro decida otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas

9.1

a. Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber

[3] Recomendación a la FIDE: "En el caso de que, inmediatamente después de que haya caído una bandera, sea necesario actualizar ambas planillas, el Árbitro parará los relojes." (suficientemente claro, es implícito y no se necesitan más aclaraciones)

hecho una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el del oponente. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 12.6 La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el oponente la acepte, la rechace verbalmente o tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.

b. Cada jugador anotará la oferta de tablas en su planilla con un símbolo (Ver Apéndice E. Notación algebraica).
c. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 , 9.3 o 10.2 tendrá la consideración de una oferta de tablas.

9.2

La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador con el turno de juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición secuencial de jugadas),

a. va a producirse, si el jugador primero anota su jugada en su planilla y declara al Árbitro su intención de realizarla; o
b. acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante tiene el turno de juego.

Se considera que las posiciones como las de (a) y (b) son la misma si es el mismo jugador quien tiene el turno de juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.

Las posiciones no se consideran la misma si se podía capturar un peón al paso - ya que después no podría capturarse -, o si ha cambiado el derecho a enrocar, ya sea temporalmente o de forma permanente.

9.3

La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador con el turno de juego, si:

a. escribe en su planilla y declara al Árbitro su intención de realizar una jugada que dará lugar a que, en las últimas 50 jugadas consecutivas por cada jugador, no se haya movido ningún peón ni capturado alguna pieza; o bien
b. se hayan producido las últimas 50 jugadas consecutivas de cada jugador sin mover algún peón y sin capturar pieza alguna.

9.4

Si un jugador realiza una jugada sin haber reclamado tablas, pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, según los Artículos 9.2 y 9.3 .

9.5

Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, detendrá inmediatamente ambos relojes. No se le permite retirar su reclamación.

a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.
b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el Árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante de su oponente. Además, si el reclamante dispone de más de dos minutos en su reloj, el Árbitro deducirá la mitad de dicho tiempo hasta un máximo de tres minutos. Si al reclamante le quedara más de un minuto pero menos de dos[4], su tiempo restante será de un minuto. Si al reclamante

[4] ¿qué pasa cuando quedan dos minutos? (está implícito, dos minutos exactos NO es menos de dos, luego no es aplicable)

le quedara menos de un minuto, el Árbitro no realizará ajustes en su reloj. Después, la partida continuará y deberá completarse la jugada anunciada.

9.6

La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible combinación de jugadas legales, incluso jugando de la forma más torpe. Esto finaliza inmediatamente la partida.

Artículo 10: Final a caída de bandera[5]

10.1

Un "final a caída de bandera" es la última fase de una partida, cuando todas las jugadas restantes deben realizarse en un tiempo limitado.

10.2

Si al jugador con el turno de juego le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Detendrá los relojes y requerirá la presencia del Árbitro.

a. Si el Árbitro está de acuerdo en que el oponente no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En caso contrario, aplazará su decisión o rechazará la reclamación.
b. Si el Árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al oponente dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un Árbitro. El Árbitro decretará el resultado final posteriormente, durante la partida o después de una caída de bandera. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el oponente no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.
c. Si el Árbitro rechaza la reclamación, se le concederá dos minutos de tiempo extra de reflexión al oponente.
d. En relación con los anteriores puntos 10.2 (a), (b) o (c), la decisión del Árbitro será definitiva.

Artículo 11: Puntuación

11.1

Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (1/2).

Artículo 12: La conducta de los jugadores

12.1

Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

12.2

a) Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero.
b) Está estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación, no permitido por el árbitro, dentro del recinto de juego. Si durante la partida suena en el recinto de juego el móvil de un jugador, este perderá su partida. Será el árbitro quien determine la puntuación del adversario.

12.3

La planilla sólo se usará para anotar las jugadas, cuestiones relativas a una reclamación y otros datos relevantes.

[5] También conocido como "sistema guillotina". La Comisión de Reglas de la FIDE ha decidido que este Artículo no sea utilizado en las denominadas modalidades de tiempo añadido (68º Congreso FIDE, en Chisñau, Moldavia, septiembre de 1997).

12.4.

Los jugadores que hayan finalizado sus partidas se considerarán espectadores.

12.5

No está permitido a los jugadores abandonar el "local de juego" sin permiso del Árbitro. Se entiende por local de juego el recinto constituido por la propia sala de juego, salas de descanso, sala de refrigerio, área reservada a fumadores y cualesquiera otras áreas designadas por el Árbitro. Al jugador con el turno de juego no le está permitido abandonar la sala de juego sin permiso del Árbitro.

12.6

Está prohibido distraer o molestar al oponente de alguna manera, cualquiera que sea ésta. Esto incluye las reclamaciones improcedentes o la persistente oferta de tablas.

12.7

Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 12.1 al 12.6 conllevarán las sanciones estipuladas en el Artículo 13.4.

12.8

La persistente negativa de un jugador a cumplir las Leyes del Ajedrez se sancionará con la pérdida de la partida. El Árbitro decidirá la puntuación del oponente.

12.9

Si ambos jugadores son culpables de infringir el Artículo 12.8, la partida se declarará perdida para ambos.

Artículo 13: El papel del Árbitro (ver el PRÓLOGO)

13.1

El Árbitro procurará que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.

13.2

El Árbitro actuará en el interés de la competición. Se asegurará de que se mantengan unas buenas condiciones de juego y de que no se moleste a los jugadores. Supervisará el desarrollo de la competición.

13.3

El Árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

13.4

El Árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:

a. una advertencia;
b. aumentar el tiempo de reflexión que disponga el oponente;
c. reducir el tiempo de reflexión de que disponga el infractor;
d. decretar la pérdida de la partida;
e. reducir la puntuación obtenida en una partida al infractor;
f. aumentar la puntuación obtenida en una partida por el oponente, hasta el máximo posible para dicha partida;
g. la expulsión de la competición;

13.5

El Árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en el caso de desorden ajeno a la partida.

13.6

El Árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de jugadas realizadas, excepto en aplicación del Artículo 8.5 , cuando al menos uno de los jugadores ha empleado todo su tiempo. El Árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su oponente ha realizado una jugada.

13.7

a) Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o

interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el Árbitro puede expulsar del local de juego a los infractores.

b) Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro

Artículo 14: FIDE

14.1

Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con las Leyes del Ajedrez.

APÉNDICES

A. Partidas aplazadas

A1.

a. Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el Árbitro exigirá al jugador con el turno de juego que "selle" su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su oponente en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, detener su reloj sin poner en marcha el del oponente. Hasta que haya parado los relojes, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si, tras haber sido advertido por el Árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, deberá anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.

b. Un jugador que, con el turno de juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

A2.

En el sobre se escribirán los siguientes datos:

a. los nombres de los jugadores;
b. la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;
c. el tiempo empleado por cada jugador;
d. el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;
e. el número de la jugada secreta;
f. la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;
g. la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

A3.

El Árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y será el responsable de su custodia.

A4.

Si un jugador propone tablas después de que su oponente haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el oponente la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.

A5.

Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

A6.

Si se acuerdan tablas antes de la reanudación de la partida, o si uno de los jugadores notifica al Árbitro que abandona, la partida finaliza.

A7.

El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.

A8.

Excepto en los casos mencionados en los Artículos 6.10 y 9.6, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:

a. sea ambigua; o bien
b. esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
c. resulte ser una jugada ilegal.

A9.

Si a la hora acordada para la reanudación:

a. está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.
b. no está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del Árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.
c. no está presente el jugador que selló su jugada, su oponente tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, entregará el sobre al Árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

A10.

Perderá la partida el jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso sobre la hora programada para la reanudación de una partida aplazada (salvo que las bases de la competición o el Árbitro decidan otra cosa. No obstante, si el ausente es el jugador que hizo la jugada secreta, la partida se decide de otra forma, si:

a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta da mate; o bien
b. el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada secreta genera una posición de rey ahogado o como la descrita en el Artículo 9.6 ; o bien
c. el jugador presente ante el tablero ha perdido la partida conforme al Artículo 6.10.

A11.

a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el Árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.
b. Si es imposible restablecer la posición, se anula la partida y deberá jugarse una nueva.

A12.

Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores indica que el tiempo consumido es incorrecto en alguno de los relojes, debe corregirse el error. Si no se demuestra el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el Árbitro considere que las consecuencias serían demasiado graves.

A13.

El reloj del Árbitro controlará la duración de cada sesión de reanudación. Las horas de comienzo y finalización se anunciarán con antelación.

B. Ajedrez rápido

B1.

Una "partida de ajedrez rápido" es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de 15 a 60 minutos por jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 está incluido entre 15 y 60 minutos.

B2.

El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez de la FIDE, excepto en lo que quede anulado en las siguientes reglas de **Ajedrez Rápido.**

B3.

Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.

B4.

Una vez completadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes. En caso de emplazamiento cambiado de rey y dama, no se permitirá el enroque con ese rey.

B5.

El Árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4: (La acción de mover las piezas) sólo si reclama alguno o ambos jugadores.

B6.

Se considera que se ha completado una jugada ilegal cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario cuenta entonces con el derecho, siempre antes de realizar su jugada, de reclamar que el jugador ha completado una jugada ilegal. Únicamente tras dicha reclamación adoptará el árbitro una decisión. En cambio, el árbitro intervendrá, si es posible, cuando ambos reyes estén en jaque o cuando no se haya completado la promoción de un peón.

B7.

Se considera que la bandera ha caído cuando un jugador efectúa una reclamación válida a tal efecto. El Árbitro se abstendrá de señalar una caída de bandera.

B8.

Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al Árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto, y la de su oponente caída, después de que se hayan parado los relojes.

B9.

Si ambas banderas han caído, la partida es tablas.

C. Ajedrez relámpago

C1.

Una "partida de ajedrez relámpago" es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo menor a 15 minutos por jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 sea menor de 15 minutos.

C2.

El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez rápido, como en el Apéndice B. Ajedrez rápido, excepto en lo que quede anulado en las siguientes reglas de Ajedrez relámpago. Los artículos 10.2 y B.6 no son aplicables.

C3.

Una jugada ilegal se ha completado en cuanto se ha puesto en marcha el reloj del oponente. Sin embargo es entonces, antes de hacer su propia jugada, cuando el oponente está autorizado a reclamar la victoria. Si el oponente no puede alcanzar el mate por cualquier serie de jugadas legales, incluso con las respuestas más torpes, entonces está autorizado a reclamar tablas antes de realizar su pro-

pia jugada. Una vez que el oponente ha hecho su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal.

D. Finales a caída de bandera cuando no hay un Árbitro en el local de juego.

D1.

En el momento de disputar partidas según el Artículo 10: Final a caída de bandera, un jugador puede reclamar tablas cuando le quedan menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto finaliza la partida. Puede reclamar si:

a. su oponente no puede ganar por procedimientos normales, o
b. su oponente no realiza ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En (a) el jugador debe anotar la posición final y su oponente verificarla.

En (b) el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada, que debe ser completada antes de la suspensión de la partida. El oponente verificará tanto la planilla como la posición final. La reclamación se remitirá a un Árbitro, cuya decisión será la definitiva.

E. Notación algebraica

La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y *matches* un sistema de notación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de notación distinto al algebraico, no podrán ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un Árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de notación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

E1.

Cada pieza se representa con la primera letra, en mayúscula, de su nombre.

Por ejemplo: R = Rey, D = Dama, T = Torre, A = Alfil, C = Caballo.

E2.

Para la letra inicial del nombre de una pieza, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país.

Por ejemplo: A = Alfil (en español); F = Fou (en francés); L = Loper (en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figurines.

E3.

Los peones no se representan con su primera letra, sino que se les reconoce precisamente por la ausencia de la misma. Por ejemplo: e5, d4, a5.

E4.

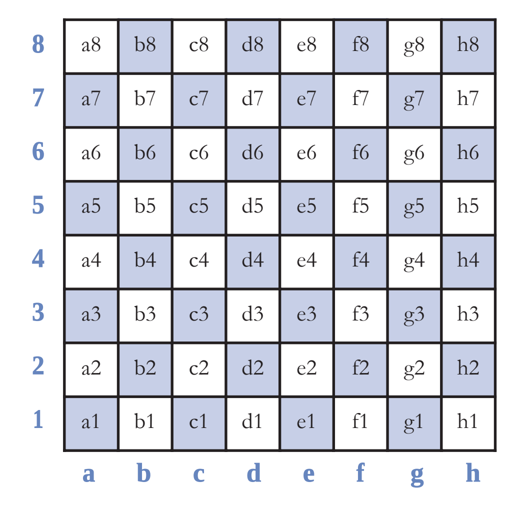
Las ocho columnas (de izquierda a derecha para las Blancas y de derecha a izquierda para las Negras) se representan con las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g, h, respectivamente.

E5.

Las ocho filas (de abajo arriba para las Blancas y de arriba abajo para las Negras) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.

E6.

Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas se representa invariablemente con una sola combinación de una letra y un número.



E7.

Cada movimiento de una pieza se representa con (a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de destino. No se coloca guión entre (a) y (b). Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de los peones, sólo se indica la casilla de destino. Por ejemplo: e5, d4, a5.

E8.

Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una "x" entre (a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de destino. Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de origen, luego una "x" y finalmente la casilla de destino. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura "al paso", se pone como casilla de destino la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, añadiéndose la anotación "a.p.". Por ejemplo: exd6 a.p.

E9.

Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue:

1. Si ambas piezas están en la misma fila, con (a) la letra inicial del nombre de la pieza, (b) la columna de la casilla de origen y (c) la casilla de destino.
2. Si ambas piezas están en la misma columna, con (a) la letra inicial del nombre de la pieza, (b) la fila de la casilla de origen y (c) la casilla de destino.
3. Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método (1). En el caso de una captura, debe insertarse una "x" entre (b) y (c).

Ejemplos:

Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y se mueve uno de ellos a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.

Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y se mueve uno de ellos a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.

Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y se mueve uno de ellos a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.

Si se produce una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores con la inserción de una "x": según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3.

E10.

Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del oponente, el peón que se mueve se indica con (a) la letra de la columna de origen, (b) una "x", (c) la casilla de destino. Por ejemplo, si hay peones blancos en las casillas c4 y e4 y una pieza o peón negros en la casilla d5, la anotación para la jugada de Blancas puede ser, según el caso: cxd5 o exd5.

E11.

En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del mismo, inmediatamente seguido por la letra inicial de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, f8C, b1A, g1T.

E12.

La oferta de tablas se anotará como (=).

Abreviaturas esenciales:

0-0	enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto)
0-0-0	enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo)
x	captura
+	jaque
++ o #	jaque mate
a.p.	captura de peón "al paso"

Ejemplo de partida: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Axc3 8.Axc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Ae2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Ab7 17.a5 ... etc.

F. Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

F1.

La organización del torneo tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias del lugar. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su oponente uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

a. un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;
b. las casillas negras ligeramente elevadas;
c. un agujero de seguridad en cada casilla;
d. cada pieza dispone de una clavija que encaja en los agujeros de seguridad;
e. piezas de diseño Staunton, las piezas negras especialmente identificadas.

F2.

El juego se regirá por las siguiente reglas:

1. Las jugadas se anunciarán claramente, repetidas por el oponente y ejecutadas en su tablero. Para que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:
   A-Ana
   B-Bella
   C-Cesar
   D-David
   E-Eva
   F-Felix
   G-Gustav
   H-Hector

Las filas, de blancas a negras, recibirán los números en alemán:
1-eins
2-zwei
3-drei
4-vier
5-fuenf
6-sechs
7-sieben
8-acht

El enroque se anuncia como "Lange Rochade" (en alemán, para el enroque largo) y "Kurze Rochade" (en alemán, para el enroque corto). Las piezas llevan los nombres: Koenig (Rey), Dame (Dama), Turm (Torre), Laeufer (Alfil), Springer (Caballo) y Bauer (Peón). Al promocionar un peón el jugador debe anunciar la pieza elegida.

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará "tocada" una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.
3. Se considerará una jugada "realizada" cuando:

a). en el caso de una captura, se ha retirado la pieza capturada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
b). se coloca la última pieza que interviene en la jugada en un agujero de seguridad distinto.
c). ya se ha anunciado la jugada. Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del oponente. En lo que se refiere a estas reglas 2 y 3 (consideración de pieza tocada y jugada realizada), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales).

4. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:

   a). una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince.
   b). una bandera que pueda tocarse con facilidad. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los cinco últimos minutos de cada hora.
5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.

6. Un *lapsus linguae* en el anuncio de una jugada debe corregirse inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del oponente.

7. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben corregirse con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien la jugada pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito.

8. En el caso de que sucedan tales diferencias y se observe que las planillas difieren, se retrocederán las jugadas hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y el árbitro ajustará los relojes adecuadamente.

9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

   a. Realizar la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del oponente.
   b. Anunciar las jugadas de ambos jugadores.
   c. Anotar la planilla del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del oponente (según la regla 3(c)).
   d. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de jugadas completadas y del tiempo empleado por ambos jugadores.
   e. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.
   f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de aplazamiento de la partida. Si el discapacitado visual no se vale de un asistente, su oponente puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos 9(a) y 9(b).

FRASES Y DICHOS SOBRE AJEDREZ

■ Paul Morphy (1837-1884), llamado *la estrella fugaz*, por su corta pero fulgurante carrera sobre el tablero, ya que, a los veintiún años, había derrotado a todos los grandes jugadores de su tiempo que se habían atrevido a hacerle frente, decía sobre el ajedrez lo siguiente: "Indudablemente, es el juego de los filósofos. Dejad que el tablero de ajedrez sustituya al tapete verde de los naipes y enseguida se apreciará una enorme mejora en la moralidad de la comunidad".

■ Cuando el niño prodigio del ajedrez español, Arturito Pomar, se disponía, ¡con once años!, a entrar con su madre al Centro Cultural del Ejército y la Armada, en Barcelona, donde tenía que jugar la semifinal del campeonato de España, le dice el portero a su madre, que lo acompañaba en esa ocasión:

-¿Qué desea usted, señora?

-Vamos al salón de ajedrez, a ver al señor Ojeda.

-Suba usted -le contestó el portero- pero el nene tendrá que aguardar aquí, pues no está permitida la entrada a menores.

-Entonces, ¿cómo van a jugar?

El portero cayó en la cuenta de quién tenía delante y, titubeando y franqueándoles la entrada, sólo acertó a decir:

-¡Ah!... ¡Oh!.... Suban.... suban los dos.

■ Dice Cervantes en *El Quijote*. Brava comparación -dijo Sancho-, aunque no tan nueva, que yo no la haya oído muchas y diversas veces, como aquella del juego del ajedrez, que mientras dura el juego, cada pieza tiene su particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura.

■ La descripción de una partida resultaba algo y, en ocasiones, pecaba de falta de exactitud, hasta que en el siglo XVIII, el francés de origen libanés Ph. Stamma inventó el sistema de notación algebraica, que, con algunas modificaciones, ha acabado por imponerse a nivel mundial.

■ Phillidor (1727-1795), el más grande jugador de ajedrez del siglo XVIII, decía: "Los peones son el alma del ajedrez".

■ *Aprendiendo a sacar partido de las derrotas*. Decía José Raúl Capablanca (1888-1942), uno de los campeones del mundo de ajedrez: "Ha habido momentos en mi vida en los que estuve muy cerca de pensar que no podría perder ni una sola partida. Entonces, resultaba vencido, y la derrota me obligaba a descender a tierra, desde el mundo de los sueños".

■ El primer gran torneo de ajedrez del mundo se celebró en Madrid en 1571. En el participaron los mejores jugadores de su tiempo (Ruy López, Paolo Boi, Tom´s Caputi, Leonardo da Curtí, Giulio Polerio y Alonso Cerón), todos ellos súbditos de la Corona española. El premio consistió en dos mil ducados -cantidad muy importante para la época-, un manto de armiño y la exención de tributos por veinte años del lugar de nacimiento del vencedor. Éste fue el siciliano Leonardo da Curtí, llamado por su corta estatura "il Puttino".

■ Según cuenta una historia con ribetes legendarios, Ruy López (h. 1540-1580), maestro de ajedrez del rey Felipe II, y que siempre gozó de su estimación, estaba en cierta ocasión jugando con el rey, cuando les interrumpieron diciéndoles que el duque de Medina Sidonia solicitaba un confesor. Este personaje había sido condenado a muerte de manera injusta por organizar una conjura contra el rey. Como grande de España tenía el privilegio de ser confesado por un obispo. Como no había ninguno a mano, Felipe II nombró en el acto a Ruy López obispo de

Zamora y le mandó confesar al reo. La historieta continúa afirmando que, una vez arregladas las cosas del espíritu, se entretuvieron jugando al ajedrez y, cuando ya iban a ejecutarlo, se descubrió al verdadero culpable.

■ Posiblemente el mejor teórico del ajedrez del siglo XVI fue el español, Ruy López, quien, entre otras aportaciones, utiliza el enroque tal como lo realizamos ahora, emplea la apertura que lleva su nombre (llamada también *española*) y utiliza por primea vez la palabra de origen italiano *gambito* (que significa "zancadilla"), para designar la entrega de un peón en la apertura para obtener ventaja.

■ Si el primer gran torneo de la historia fue el de Madrid de 1571, el primero que se hizo con intención de perdurar, es decir, de celebrarse con carácter anual, fue el celebrado en Londres en 1851, a instancias de Staunton, que terminó con el triunfo del alemán Adolf Anderssen.

■ Decía Ernesto Guevara (1928-1967), más conocido por "El Che", médico y líder revolucionario argentino-cubano: "El ajedrez constituye un medio eficaz para la educación y formación del intelecto del hombre".

■ Emmanuel Lasker (168-1941), campeón del mundo durante 27 años, fue un matemático tan excelente que creo el llamado "teorema del fraccionamiento". Einstein, uno de los mayores genios del siglo XX, le calificó como "una de las personas más interesantes que he llegado a conocer".

■ Cuando ya era campeón del mundo, Wilhelm Steinitz (1836-1900) solía jugar en el Club de Ajedrez de Viena con un reputado inversor de bolsa, llamado Epstein. Cuando, con motivo de una disputa, le dijo el inversor: "¿Sabe usted con quién está jugando? ¿Es que no sabe que soy Epstein?". Steinitz replicó: "¡Ah, sí! Usted es Epstein en la bolsa, pero sobre el tablero, ¡el verdadero Epstein soy yo!

■ Si los principios del ajedrez te parecen un poco difíciles, escucha lo que decía W. Steinitz: "El ajedrez es difícil, exige esfuerzo, reflexión seria, y sólo el escrutinio diligente puede satisfacer. La crítica despiadada es lo único que conduce al objetivo. Pero, por desgracia, muchos consideran la crítica como un enemigo, en vez de una guía hacia la verdad. Sin embargo, nadie me apartará nunca del camino que conduce a la verdad".

¡Qué magnífico ejemplo de humildad! Aprende a aceptar las críticas que sobre tu juego formulen tu monitor o tus amigos. No tienen otro objetivo que ayudarte a mejorar.

■ Decía Simón Bolívar (1783-1830), considerado el libertador de América: "El ajedrez es un juego útil y honesto, indispensable en la educación de la juventud".

■ G. X. Leibniz (1646-1716), uno de los más grandes filósofos racionalistas e inventor, junto con Newton del cálculo infinitesimal, decía: "El ajedrez es demasiado juego para ser una ciencia y demasiada ciencia para ser un juego".

■ Siegbert Tarrasch (1862-1934), era un excelente jugador de ajedrez, pero de tan mal carácter, que, antes de enfrentarse a Lasker por el título mundial, le dijo desabridamente: "A usted, doctor Lasker, sólo tengo que decirle dos palabras: ¡jaque mate!". Y se marchó dando un portazo. Luego recibió sobre el tablero una severa cura de humildad: perdió ocho partidas, ganó tres y cinco quedaron en tablas.

Por favor, ¡no imitéis sus modales!

■ David Janowski (1868-1927), ajedrecista polaco que disputó dos veces el título mundial a Lasker, decía: "Mi juego es como la reina María Estuardo: hermosa, pero sin suerte".

■ En 1935, el entonces campeón del mundo de ajedrez, Alexander Alekhine (1892-

1946), se disponía a cruzar la frontera polaca, habiendo olvidado su pasaporte. Cuando los funcionarios de la frontera se lo requirieron, contestó: "Me llamo Alekhine. Soy campeón mundial. Tengo un gato llamado "Ajedrez". No necesito más documentación". Naturalmente, los funcionarios no cedieron y tuvieron que ser las autoridades quienes resolvieran el contencioso fronterizo.

Por cierto, Alekhine fue el único jugador hasta la fecha que falleció siendo campeón del mundo.

■ ¿Te gusta justificar tus derrotas con causas ajenas a tus errores? Escucha esta anécdota del ya varias veces mencionado W. Steinitz.

Cuando a finales de 1896 y comienzos del años siguiente, celebraba su segundo match contra Lasker por el campeonato del mundo -el primero lo había perdido, junto con el título, en 1894-, con un resultado absolutamente catastrófico: perdió diez partidas, ganó dos y empató cinco; confesó en una entrevista periodística que había jugado enfermo, pero matizó: "Un maestro tiene tan poco derecho a sentirse enfermo en una prueba, como un general en el campo de batalla."

¿Por qué, ya que tenemos tendencia a atribuirnos nuestros éxitos a nosotros mismos, no tomamos ejemplo de Steinitz y empezamos a asumir toda la responsabilidad de nuestras derrotas? Sobre todo, por favor, no olvidemos que se trata nada más que de un juego.

■ ¿Sabías que, aunque Napoleón era muy aficionado al ajedrez, los estudiosos están de acuerdo en que la mayoría de las partidas que se le atribuyen no fueron jugadas por él.

Ajedrez e informática

El ajedrez es un juego desprovisto, en su mecánica, de la intervención del azar y por esa razón, desde siempre, pensadores y científicos se han fijado en él. Eso le ha permitido ser protagonista de la mayor parte de los avances tecnológicos.

El desarrollo de un lenguaje o notación para registrar las partidas, le permitió una gran difusión por medio de los medios impresos. También fue piedra de toque en el desarrollo de las comunicaciones a larga distancia (telégrafo, telegrafía sin hilos, télex), ya que resultaba sencillo y rápido transmitir las jugadas y enfrentar así jugadores o incluso equipos completos, situados a miles de kilómetros de distancia.



La llegada de la informática no pilló en fuera de juego al deporte de la mente. Más bien al contrario. El genial matemático y aficionado al ajedrez Alan Turing (1912-1954) desarrolló un programa para jugar al ajedrez antes de que existiese la tecnología requerida para llevarlo a cabo. Previamente, Von Kempelen, a finales del siglo XVIII, había desarrollado un androide vestido a la usanza turca que impresionó al mundo… aunque resultó que no era la máquina la que pensaba. Torres Quevedo, en 1912, sí ideó una auténtica máquina capaz de dar mate con la torre, aunque pasase más desapercibida.



Cuando la tecnología alcanzó el grado de avance necesario, el primer objetivo de los científicos fue construir máquinas que jugasen al ajedrez por si mismas. El ajedrez, además de cálculo, implica una toma de decisiones estratégicas y una planificación. El desarrollo de algoritmos para llevarlas a cabo sirve de punta de lanza para muchos aspectos relacionados con la inteligencia artificial. Es decir, el ajedrez es una especie de laboratorio para la sistematización de los procesos de toma de decisiones.

Pero más allá del interés científico, el desarrollo de la informática doméstica permitió que los aficionados pudieran, en un primer momento, convertir el ordenador en un rival siempre disponible por medio de los programas de juego. Su capacidad de cálculo los convertía también en una herramienta valiosa para repasar los análisis. Y, puesto que la informática no es otra cosa que el tratamiento electrónico de datos, pronto se empezaron a coleccio-



nar partidas de ajedrez en bases de datos que, además de facilitar un sistema eficiente de almacenamiento y recuperación, permiten hacer estudios estadísticos de forma completamente automatizada.



La capacidad del conjunto ordenador + programa llegó a ser tal que no se tardó mucho en vaticinar el momento en que la mente humana perdiese su hegemonía ajedrecística. Tal instante se ha ido posponiendo, aunque en los últimos tiempos parece que podría estar cerca y los duelos más recientes hombre contra máquina han puesto de manifiesto la necesidad de estudiar el juego de las computadoras y prepararse contra ellas para poder mantener alto el pabellón de las neuronas frente a los circuitos impresos.

Estábamos en esa tesitura, con los agoreros empezando a enterrar al ajedrez, cuando ocurrió otro gran hito a finales del siglo XX, que desplazó la atención de los aficionados: el desarrollo y generalización de Internet. La red de redes se globalizó y extendió, revolucionando hasta los aspectos más triviales de la vida cotidiana. Si el ajedrez postal había conocido el auge con el desarrollo del correo y de los medios de transporte y se había aprovechado de la invención del telégrafo, pronto se sirvió de los mensajes de correo electrónico y rápidamente aparecieron en Internet los primeros clubes y asociaciones para gestionar competiciones por ese medio tan rápido y económico.

Con el aumento de la capacidad y de la velocidad de transmisión de datos, empezaron a surgir los servidores de ajedrez. Básicamente se trata de ordenadores especializados a los que se conectan los aficionados por medio de programas o aplicaciones (denominadas "clientes") para jugar en tiempo real con otros aficionados de todo el mundo. Los servidores llevan el registro de la actividad de los usuarios y gestionan los emparejamientos.

Los usuarios, para poder jugar y utilizar los servicios de los servidores, deben abrir o crear en ellos una cuenta, cuyo nombre sirve para designar e identificar al usuario en el servidor. En la cuenta se van registrando las actividades del usuario en el servidor: conexiones, partidas, puntuaciones…

La actividad de los servidores se ha ido ampliando y, hoy por hoy, el servidor de ChessBase, Playchess.com / Jugarajedrez.com, que puede considerarse el más avanzado del mundo (y también el mayor, pues en él se disputan más de 150.000 partidas diarias), facilita no sólo el juego en directo, sino también la charla; cuenta con sistemas de mensajería; actividades de competición (torneos) con calendarios regulares y pruebas extraordinarias; retransmisiones de partidas en directo de los torneos más importantes del mundo, apoyadas por comentarios con audio y/o vídeo e incluso con entrevistas a los protagonistas; programas con imagen y sonido en directo, sobre aspectos de la actualidad ajedrecística (que también pueden verse en diferido); sesiones de



entrenamiento, también con comentarios en forma de audio y/o vídeo; zonas especiales ("salas") para jugar al ajedrez con ayuda de programas de ordenador o para disfrutar con variantes distintas del juego; gestión de la puntuación ("Elo")… ¡Incluso cuenta con un sistema de información meteorológica y astronómica! Cada usuario puede configurar la interfaz en su propio idioma, para que no haya problemas de comunicación en esta babel virtual.

A todas esas ofertas se puede acceder desde cualquier lugar del mundo, las 24 horas del día, los 365 días del año. De esa forma, tanto la enseñanza como el entrenamiento y la práctica del ajedrez han roto las barreras de la distancia y los impedimentos físicos (y económicos), de manera que cualquiera puede jugar una partida o asistir a una sesión de entrenamiento con un tutor especializado, desde cualquier rincón del planeta. Con la garantía y la fiabilidad que supone el respaldo de ChessBase, una firma alemana que lleva desde los años ochenta en la vanguardia de todos los ámbitos del ajedrez cibernético y cuyos productos se han convertido en referentes comunes para principiantes, aficionados y grandes maestros.



El presidente de la Federación Madrileña de Ajedrez, Carlos Lozano, entrega a la Presidenta de la Comunidad Madrileña, Esperanza Aguirre, la revista Madrid Mueve.

**AGRADECEMOS A CHESSBASE
EL APOYO BRINDADO PARA
LA REALIZACIÓN DE TODAS
LAS COMPETICIONES VÍA INTERNET.**

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

ALFONSO X EL SABIO(1941). *Libros de Axedrez, Dados et Tablas*. Patrimonio Nacional (coed.); ARANA, Luis (coed.); Gómez de Pablos, Manuel (pres.); Vázquez de Parga, Luis(colab.); Domínguez Rodriguez, Ana (colab.); Calvo, Ricardo (colab.); Crombach, Mechthild (transc.). ed. Valencia: 1987.

de CESSOLIS, Jacopo. *Juego de ajedrez.* Madrid: Ediciones Siruela, S.A., 1984.

CHICCO, Adriano; PORRECA, Giorgio. *Il libro completo degli scacchi.* Milano: 1959.

HOOPER, David; WHYLD, Kenneth. *The Oxford Companion of Chess*. Oxford University Press, 2ª edición, 1992.

HOOPER, David; WHYLD, Kenneth. *The Oxford Companion to Chess*. Oxfor University Press, 1996.

JACQUES FLORIMOND, Alfred .*Traîte elementaire du Jeu des Échecs*.Comte de Basterot: 1863.

LEVI, David; O'CONNEL, Kevin. *The Oxford Enciclopedia of Chess Game*. Oxford University Press, 1983.

MURRAY, H. J. R.. *A History of Chess*. Londres, 1952

Enciclopedia Espasa, T. 3, págs. 829-847, Madrid, 1908, reimpresión de 1986.

Encyclopaedia Universalis, T. 7, pags. 831-842, artículo de François Le Lionnais, EUF S.A., París, 1986.

The enciclopedia of Chess, Harry Golombeck, Batsford, Londres, 1985. Existe versión española bajo el título Enciclopedia del Ajedrez, Instituto Parramón Ediciones, Barcelona, 1979.

Fernando Braga

Maestro Internacional. Nació en Quilmes el 9 de julio de 1958. Consiguió el título de Maestro Internacional de la FIDE en 1983. Consiguió el título de maestro internacional de la Federación Internacional de Ajedrez en 1983 En lo que respecta a la trayectoria deportiva ha participado en mas de 30 países como jugador profesional, obteniendo primeros premios en torneos como Radio Rebelde en La Habana, Buenos Aires y Mar del Plata, Argentina, Dusseldorf Alemania, Opatia ex Yugoslavia, Palermo Italia, y en Italia también (país que representa desde el año 1986) ha logrado dos veces el Campeonato Absoluto en los años 1986 y 1988, participando además en las Olimpiadas de Buenos Aires 1978, México sub26 1980, medalla de bronce, Dubai 1986, Salónica 1988, Manila, 1992, Bled 2002, Calvia 2004, entre las competiciones de mayor importancia. Ha publicado diversos artículos en medios internacionales, como New in Chess (Holanda) Deutch schachzeitung (Alemania) Europe Echecs (Francia), Italia Scacchistica y Torre & Caballo (Italia), en España, Jaque y Ocho por Ocho. En el campo educativo, casi 25 años de experiencia trabajando con todo tipo de alumnos, tanto en escuelas carenciadas como centro penitenciario, personas discapacitadas como también entrenador del Gran Maestro Internacional Tony Miles, en importantes competiciones internacionales. Hoy el coordinador de los Campeonatos Escolares de la Comunidad de Madrid, con la Federación Madrileña de Ajedrez.

Pedro Criado

Nació en Madrid el 20 de noviembre de 1977. Es licenciado en Ciencias Políticas por la Universidad Complutense de Madrid y posee diversos diplomas de cursos sobre Relaciones Internacionales. Hizo cursos como "Experto en aplicaciones informáticas con SPSSWIN para la investigación social" y "Psicología Evolutiva aplicada a la etapa de Educación Secundaria". Participó en el Curso de verano "ASEF Summer School" en agosto de 2000, en Lund (Suecia) representando a España. Ha trabajado durante un año en la Fundación Pushkin y fue miembro del equipo de investigación UNISCI de la UCM (2002-2003). Ha publicado el libro Los Foros de Seguridad y Cooperación en Asia y Pacífico conjuntamente con Gracia Abad Quintanal en el 2000. Es profesor interino de Geografía e Historia en I.E.S. de la Comunidad de Madrid desde 2004. Como profesor de ajedrez ejerció en el Colegio Público Nicolás Salmerón (2003-04) y dentro del programa de campeonatos escolares I.E.S. de la Comunidad de Madrid, así como para monitores de la Federación Madrileña de Ajedrez. Fue vicepresidente del club de ajedrez de Galapagar (2004-05) y director de la revista alfil del club de ajedrez de Galapagar.

Claudio Javier Minzer

Nació en Buenos Aires (Argentina), el 12 de Agosto de 1968. Durante los períodos 1992-1996 y 1998- 2000 Profesortitular de la Escuela de Ajedrez Infantil del Club Jaque Mate (Buenos Aires, Argentina). También se desempeña como Maestro del Plan Escolar de Ajedrez de la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires Argentina. Es Maestro Internacional de la Federación Internacional de Ajedrez desde 1995. Durante los años 1996-1997 imparte clases en Albacete – ESPAÑA. Es Autor del libro "El Dragón Acelerado" publicado por Chessbase en el año 2000. Es Entrenador en la Escuela MARCOTE durante los campamentos de Ajedrez 2001 Galicia – ESPAÑA. También es Entrenador de la Federación Valenciana durante los campeonatos españoles y mundiales celebrados en Oropesa del Mar (España) en 2001. Del año 2001 al 2002 es Maestro en la Marina Alta, Alicante – ESPAÑA. Desde 2003 al 2006 es Director de la Escuela de Ajedrez en Teruel – ESPAÑA. En el Festival de Benidorm – ESPAÑA es conferencista en las ediciones 2004 y 2005. Es Colaborador de la Revista Jaque y Columnista en la página de Internet especializada Inforchess.

José Nicás Montoto

Nació en Gijón (Asturias), el 31 de diciembre de 1954. A los dieciochoaños tuvo que interrumpir sus estudios, desempeñando diversas profesiones. En 1990, obtuvo la licenciatura en Filología Clásica por la Universidad Complutense de Madrid, y en el 2004 se doctoró por dicha universidad, con la calificación de "*Sobresaliente cum laude*". Actualmente, es profesor del Colegio "La Inmaculada Concepción" de San Lorenzo de El Escorial y ejerce de monitor de ajedrez en el IES *Juan de Herrera*, también de San Lorenzo. Casado y con tres hijos, ha publicado dos libros de poesía, *La lira de Orfeo (1996)* y *Océanos de Dilmun* (2002) y, recientemente, en la web de la UCM, su tesis doctoral, *Revisión del texto, léxico, traducción y comentario de* "Los fenómenos de Arato" *de Germánico.*



